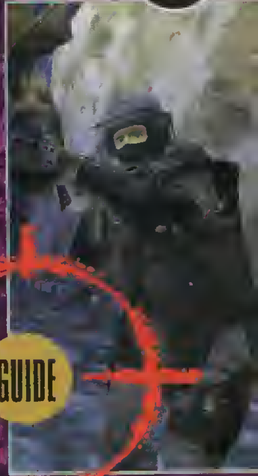
joystick

soluces

SUPPLÉMENT GRATUIT À JOYSTICK 110



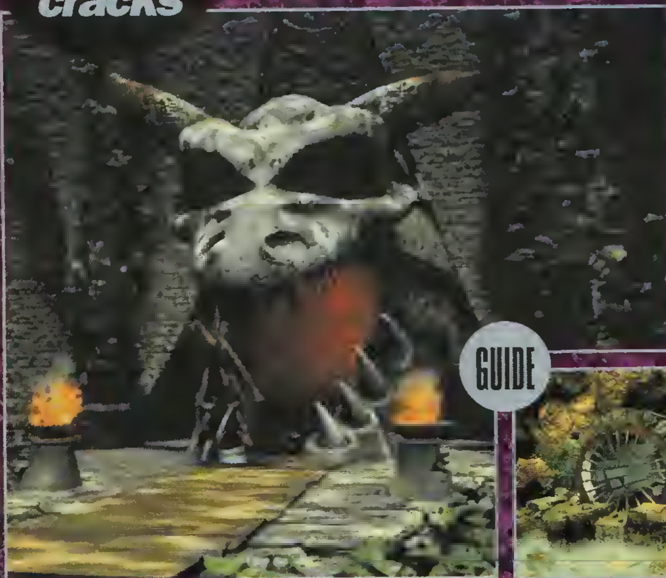


GUIDE

Et les pages d'astuces et de cracks

Rogue Spear

Might and Magic VII



GUIDE



sommaire

édito

Rogue Spear est un grand jeu, qu'on se le dise ! Mais bon sang, qu'il est difficile ! Oh que oui ! Cap'tain Ta Race (je ne sais d'ailleurs pas d'où il tire ce pseudo totalement ridicule) tenait absolument à en faire le guide, et je puis vous assurer que l'on ne l'y reprendra pas. Oh que non ! Il a juste péri... sa race (tiens, je suis sur une piste). Remarquez qu'il est assez extraordinaire, ce garçon. Plus il perd, et plus ça le motive. Tenez, à CounterStrike, l'add-on réseau de Half-Life, il s'entête à vouloir tuer ses camarades au couteau lorsque ceux-ci ont des « snipes ». Du coup, il fait un « frag » à l'heure. Et vous savez quoi ? Ben il est content, ce con. Il en tue un seul en une heure, et il est content. Le pire, c'est que moins il fait de frags, et plus il nous provoque. C'est des hurlements du style : « Allez, venez bande de lopettes, je vous prends tous quand vous voulez ! Moi contre vous tous ! » ; ou encore : « Ahah, t'en prends plein ton cul, hein ? ». Oui, parce qu'en plus d'être content, il est vulgaire. Du coup, on a laissé le guide de Might & Magic VII à lansolo, il est plus calme. Au fait, vous saviez que ce jeu est numéro 3 des ventes en France ? Moi je dis « Chapô ! ». Et pour la seconde fois après le sommaire CD, je vous souhaite un joyeux Noël ! Et hop, à Créteil !

Lord Casque Noir

JOYSTICK SOLUCES 110 est édité par la société Hachette Disney Presse SNC au capital de 100 000 F.
Locataire-gérant : RCS Nanterre 8391341526
Siège social : 10, rue Thierry Le Luron, 92592 Levallois-Perret, Cedex.
Téléphone : 01 41 34 87 75
Télécopie : 01 41 34 87 99

Rédaction : 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex
Gérants : Bruno Lesouef, Fabrice Plaquevent
Directeur Délégué Adjoint : Pascal Traineau
Associés : Hachette Filipacchi Presse, The Walt Disney Company France
Directeur de la publication : Bruno Lesouef
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps

Rédaction et Coordination : Jérôme Darnaudet
Ont participé à ce numéro : Gabriel Lopez, Pascal Hendrickx, Olivier Aubin
Directeur artistique : Christophe Gourdin, assisté de Stéphane Noël
Maquette : H. Drouadène, J. Urruela, S. Caron.

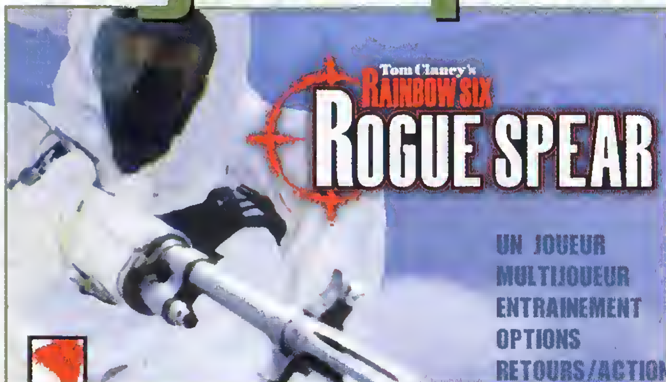
Secrétariat de rédaction : Simone Audissou
Correction révision : Sonia Jensen
Correction photographique : Stephane Leclercq
Photogravure : Compo Imprim
Imprimé par : Roto Sud
Ce supplément au numéro 110 de Joystick est une publication Hachette Disney Presse

Vous désirez envoyer vos astuces ou poser des questions ? Vous pouvez le faire en écrivant à la rédaction : « Joystick Soluces », 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex, ou en contactant directement un membre de l'équipe. Pour ceux qui n'ont pas Internet : 3615 JOYSTICK, c'est bourré de soluces, d'astuces et d'aides de jeu. Tout jeu crack publié, c'est 50 francs, toute soluce, c'est 300 balles.

GUIDE

Rogue Spear

Voilà un jeu qu'il est super puissant ; trop d'la balle. Si vous avez aimé Rainbow Six et Hidden and Dangerous, vous allez carrément vous éclater avec Rogue Spear. C'est beau, c'est fluide et il n'y a quasiment pas de bugs. Même si parfois les missions se ressemblent, l'ambiance est géniale. Quoi qu'il en soit, voici une petite aide de jeu en mode vétéran pour ceux qui bloquent par endroits. Il faut dire que certaines missions ne sont pas des plus faciles à négocier, alors bonne chance...



PETITS CONSEILS QUI N'MANGENT PAS D'PAIN

Vous avez à votre disposition un arsenal impressionnant que vous n'utiliserez pas complètement dans les missions solo. Pour ma part, je n'utilise que des armes avec silencieux pour tous les hommes afin d'être le plus discret possible. Je n'ai utilisé de sniper que pour la dernière mission. La vue à la troisième personne est très utile, surtout dans les missions où vous devrez poser des caméras. Quelle que soit la mission dans laquelle vous jouerez, soyez le plus discret possible, en choisissant la combinaison adéquate et la plus légère possible.

MISSION N° 01 ÉTINCELLE DE PANDOR

Cette première mission va vous permettre de prendre vos repères et de vous mettre le jeu dans les doigts. Comme d'habitude, vous devrez délivrer des otages et faire en sorte de ne perdre aucun de vos hommes dans cette mission, ce qui est tout à fait jouable. Composez trois groupes de deux et un quatrième que vous dirigerez vous-même. En ce qui concerne l'équipement, équipez tout le monde en noir léger, mettez des silencieux sur toutes les armes, et un détecteur cardiaque pour tout le monde. Prenez le groupe bleu et postez-le dans le hall en couverture,

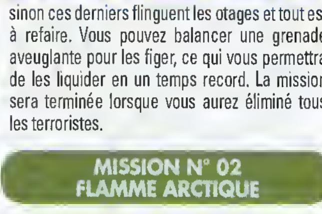








le temps que les deux autres groupes puissent passer sans encombres (Photo 01). Faites ensuite passer les équipes et placez-les en couverture devant les deux accès qui donnent sur la grande salle (Photo 02). Laissez les deux équipes dans cette position un bon moment car elles vont éliminer toutes les patrouilles qui passeront dans le secteur. Pendant ce temps, envoyez votre équipe bleue au premier étage faire le nettoyage, puis faites-la redescendre en bas des escaliers et placez-la en couverture (Photo 03). Faites avancer les équipes rouge et verte dans la grande salle qui se trouve juste avant la pièce où sont retenus les otages et placez ensuite votre équipe bleue en couverture de l'autre côté, de manière à encercler les terroristes (Photo 04). Maintenant que le ménage est fait, exécutez la dernière action vous-même en éliminant les terroristes qui sont dans la petite pièce. Il ne faut surtout pas leur laisser le temps de respirer, sinon ces derniers flinguent les otages et tout est à refaire. Vous pouvez balancer une grenade aveuglante pour les figer, ce qui vous permettra de les liquider en un temps record. La mission sera terminée lorsque vous aurez éliminé tous les terroristes.

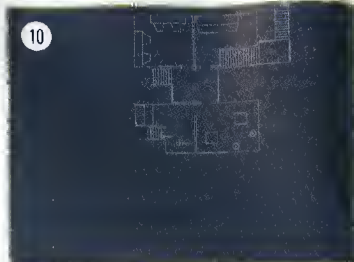


MISSION N° 02 FLAMME ARCTIQUE

Comme dans la mission précédente, vous devrez éliminer tous les terroristes, mais surtout faire en sorte que le bateau n'explose pas. Vous devrez impérativement être silencieux dans vos déplacements et ne jamais permettre à l'ennemi de donner l'alerte. Composez trois groupes et envoyez les deux premiers couvrir les coursives qui se trouvent sur le pont (Photo 05). Placez un sniper à l'arrière du bateau pour qu'il puisse faire feu sur le terroriste qui déclenche





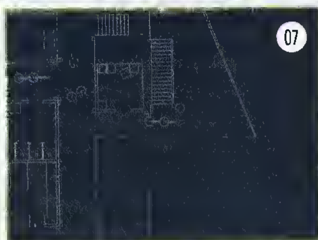


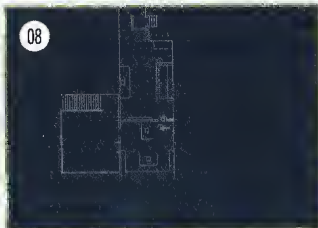


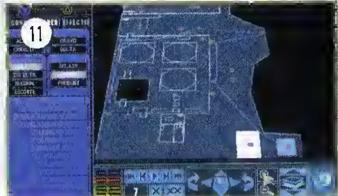
suite éliminer le terroriste qui se trouve devant le panneau de contrôle afin qu'il ne puisse pas déclencher l'explosion. Lorsque le danger sera écarté, traversez la cabine pour descendre à l'étage inférieur où se trouve le reste des otages. Là encore, activez le détecteur cardiaque pour savoir où se trouvent les terroristes. Logiquement, il ne devrait y en avoir que trois. Suivant la position du terroriste qui garde les otages (Photo 10) : si ce dernier se trouve derrière le pilier, occupez-vous des deux autres qui sont sur la gauche. Lorsque vous aurez nettoyé cet étage, il vous restera un ou deux terroristes postés dans les étages inférieurs. La mission s'achève lorsque vous aurez éliminé tous les terroristes.

MISSION N° 03
MARTEAU DE SABLE

Cette mission est très facile, et pour le fun, je vous conseille de ne faire qu'une seule équipe de deux, que vous dirigerez vous-même (Photo 11). Allez sur la droite et passez sous la passerelle pour flinguer le terroriste qui se trouve juste au-dessus (Photo 12). Avancez et éliminez les deux terroristes qui patrouillent sur la gauche, sans oublier le troisième qui traverse la passerelle reliant les deux bâtiments (Photo 13). Entrez ensuite dans la première porte que vous trouverez sur la gauche, et shootez le terroriste qui se trouve dans l'axe à côté de la deuxième porte. Avancez un peu et liquidez le terroriste







l'explosion du bateau, mais ne le butez pas tout de suite, sinon les otages ne survivront pas. Pour ma part, je n'ai pas eu besoin d'utiliser le sniper. Lorsque vous aurez éliminé les terroristes qui patrouillent en bas (Photo 06), vous passerez par la petite porte qui donne sur les escaliers extérieurs (Photo 07). Attention au terroriste qui se trouve derrière, puis montez rapidement tout en haut et activez votre détecteur cardiaque pour savoir où se trouvent les otages et le terroriste qui les garde. À partir de maintenant, vous allez devoir agir très vite et vérifier que votre chargeur est plein avant de commencer cette phase. Ouvrez la porte et éliminez rapidement le terroriste avant qu'il ne s'en prenne aux otages, puis tout de suite, sans perdre une seconde, pénétrez rapidement dans la salle de contrôle pour éliminer les trois autres (Photo 08). L'effet de surprise jouera en votre faveur (Photo 09). Vous devrez tout de



 On le dit et on le répète : toute soluce publiée rapporte 300 francs à son auteur. Envoyez











qui se trouve sur la gauche dans l'allée, car c'est lui qui déclenche le lâcher de gaz toxiques (Photo 14). Vous avez rempli la première partie de la mission. Attention aux autres terroristes qui se trouvent encore dans le bâtiment, puis prenez la passerelle pour passer dans l'autre bâtiment où sont retenus les otages. En ce qui concerne ce bâtiment, vous devrez éliminer les deux terroristes qui patrouillent à l'étage puis les deux autres qui sont en bas. Attention toutefois de ne pas vous faire repérer pour éviter qu'un des terroristes ne s'en prenne aux otages. Si vous n'avez pas éliminé les deux terroristes qui sont dans la petite baraque au début de la mission, vous pouvez escorter les otages jusqu'au point de départ pour terminer la mission (Photo 15).



MISSION N° 04
TONNERRE PERDU

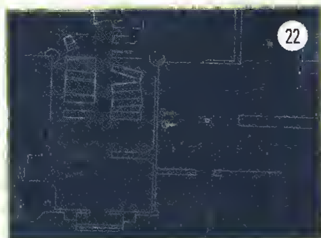
Pour cette mission, j'ai fait quatre groupes. Trois groupes pour le nettoyage général et le groupe que vous dirigerez pour l'assaut final qui consistera à libérer les otages. Lorsque vous commencerez, envoyez deux équipes sur la gauche pour passer entre les maisons, afin de couvrir la zone qui se trouve de l'autre côté, puis une équipe en couverture sous le porche que vous trouverez à droite (Photo 16). Ne traversez pas la rue n'importe comment car il y a un sniper dans le clocher (Photo 17). Prenez l'équipe qui couvre la ruelle et balancez une grenade dans la maison qui se trouve sur la droite (Photo 18). N'oubliez pas de reprendre la mitraillette après cette action et changez d'équipe. L'explosion va attirer du monde et vous pourrez, sans trop vous fatiguer, éliminer pas mal d'ennemis. Lorsque vous aurez fait votre petit carton, vous devrez vous occuper du sniper dans le clocher. Placez-vous au pied du clocher, zoomez et reculez doucement pour le shooter. Vous ne devrez pas hésiter et surtout pas le rater, sinon vous n'aurez aucune chance d'en réchapper. La rue principale est quasiment déserte maintenant (Photo 19) et vous devrez poster une équipe à proximité de l'église afin de couvrir le périmètre (Photo 20 et 21). Ne rentrez pas tout de suite dans l'église et envoyez une équipe sur la droite pour éliminer les soldats qui

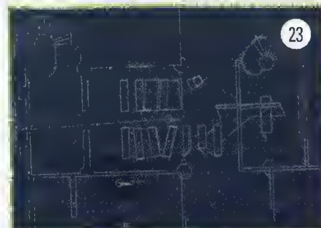


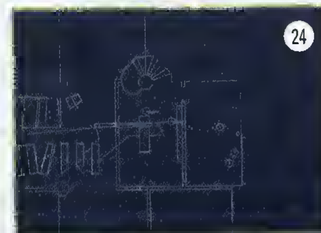







22


23


24

pourraient vous gêner dans la suite des opérations (Photo 22). Si vous vous faites repérer, ces derniers flingueront les otages. Vous devrez ensuite entrer doucement dans l'église et localiser le soldat qui garde l'otage sur la gauche, et tâcher de l'éliminer avant qu'il ne puisse tirer sur ce dernier (Photo 23). Approchez-vous ensuite de la pièce où se trouvent les deux derniers otages et servez-vous du détecteur cardiaque pour localiser les deux terroristes (Photo 24). Balancez ensuite une grenade aveuglante et éliminez les deux terroristes le plus vite possible, avant qu'ils ne puissent faire quoi que ce soit. Je vous conseille d'utiliser le pistolet pour cette opération car vous serez plus précis. Si vous avez éliminé tous les terroristes, la mission s'achève. Sinon, ramenez-les au point de départ de la mission pour passer à la suivante.

MISSION N° 05 ÉPÉE PARFAITE

Vous devrez dans cette mission libérer des otages retenus prisonniers dans un avion. Ça n'est pas trop difficile et une équipe réduite devrait suffire. Je vous conseille d'utiliser le pistolet lorsque vous serez dans l'avion car ce dernier est souvent plus efficace. Vous utiliserez un sniper que vous posterez sur la colline pour shooter le terroriste (Photo 25). Ne le tuez pas tout de suite car l'otage à parfois des réactions



25

bizarres et peut faire échouer la mission. Maintenant que votre sniper est en place, faites entrer la deuxième équipe par la soute (Photo 26). Vous allez traverser toute la soute à bagages pour atteindre l'échelle qui se trouve tout au bout. Vous devrez buter trois terroristes dans cette soute, et si vous n'avez que les deux premiers, je vous conseille d'éliminer le troisième avant de monter. Lorsque vous serez en haut, vous devrez tout de suite vous tourner vers la droite pour faire face à un éventuel terroriste qui patrouille dans le couloir. Le désavantage de passer par-là est que vous risquez de vous faire repérer sans pouvoir rien faire. L'avantage réside dans le fait que si vous avez bien nettoyé la soute, vous ne risquez pas de vous faire surprendre par-derrière. Placez-vous ensuite sur la droite et activez votre détecteur cardiaque pour faire le point sur les terroristes qui se trouvent dans le secteur (Photo 27). Maintenant, vous allez éliminer le terroriste qui fait sa ronde et qui

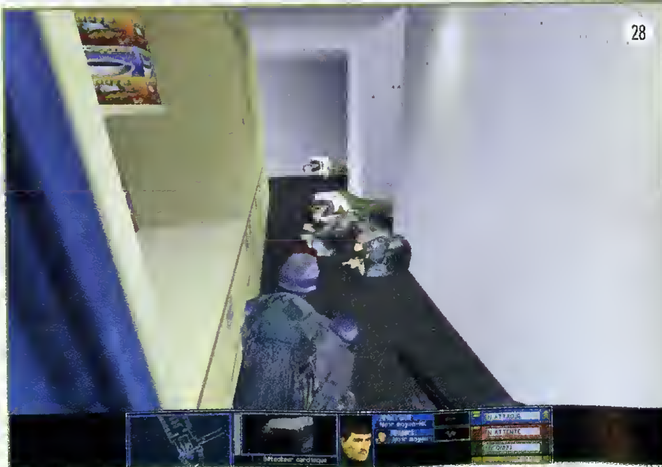

26

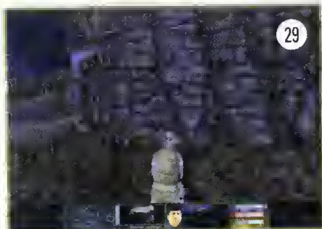

27

arrivera dans le couloir. Lorsque vous l'aurez rafraîchi, replacez-vous dans le coin à droite et faites un peu de bruit en manipulant vos armes afin d'attirer les terroristes qui se trouvent au niveau supérieur (Photo 28). Lorsque vous aurez terminé le carnage, avancez vers la queue de l'avion pour éliminer le terroriste en faction. Prenez votre tireur d'élite pour dégommer le terroriste qui se trouve sur la passerelle d'accès et faites attention à ce que ce dernier ne se trouve pas dans le même axe que l'otage, sinon vous tuerez l'otage dans la foulée. N'essayez pas, j'ai testé pour vous. Lorsque vous aurez éliminé tous les terroristes, la mission sera terminée, à moins que vous ne préfériez les sortir de l'avion et les ramener au point de départ.

MISSION N° 06 ARC DE CRISTAL

Cette mission est loin d'être une partie de plaisir car vous devrez pénétrer dans un chalet, désactiver le système d'alarme, installer une caméra vidéo, installer une écoute téléphonique et retourner au point de départ, le tout sans vous faire repérer et sans tirer un seul coup de feu. Vous devez prendre un expert en électronique muni d'un détecteur cardiaque et d'un kit de crochetage de serrure pour gagner du temps dans l'ouverture des portes. Pour commencer, montez la petite pente, allez vers la gauche pour vous cacher derrière le pan de mur (Photo 29).


28





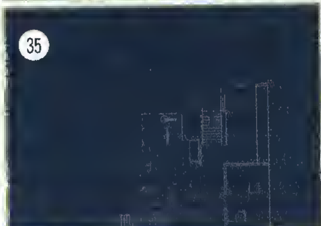


Observez ensuite la ronde des gardes, qui ne change jamais. Lorsque vous serez hors de vue, longez le chalet vers la gauche en vous baissant pour ne pas vous faire repérer par le garde qui patrouille sur le balcon (Photo 30). Allez ensuite vers la gauche en direction de la petite maison, où se trouve le système d'alarme que vous devrez désactiver (Photo 31 et 32). Vous êtes obligé de remplir cet objectif en premier, sinon vous ne pourrez pas entrer dans le chalet. Lorsque vous aurez désactivé le système d'alarme, allez vous poster dans le recoin du chalet et observez le mouvement des patrouilles intérieure et extérieure (Photo 33). Il est préférable d'installer la caméra vidéo qui se trouve à l'étage supérieur en premier. Entrez dans le salon et allez sur la droite rapidement pour emprunter l'escalier, sans oublier de réactiver votre détecteur cardiaque. Entrez dans la petite pièce où se trouve le point vert et installez la caméra vidéo (Photo 34 et 35). Attendez que la voie soit dégagée pour redescendre vous cacher au bas de l'escalier. Lorsque la voie est libre, ressortez de la maison et tournez tout de suite à gauche pour vous cacher dans l'angle mort. Pour ma part, je préfère retourner me poster dans l'angle du chalet afin d'observer une nouvelle fois les patrouilles. Allez ensuite vers l'autre porte et entrez tout de suite dans la pièce qui se trouve sur la droite sans oublier de refermer la porte derrière vous (Photo36). Vous pouvez laisser la grande porte ouverte, ce n'est

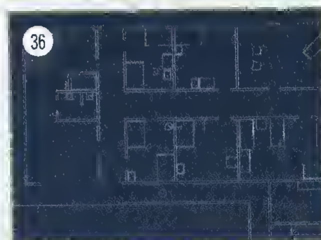










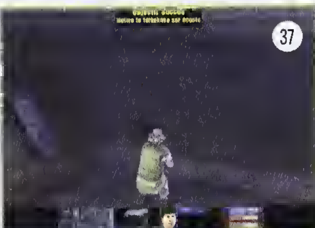


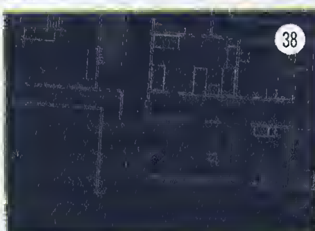
MAIS ? MAIS ? QU'EST CE QU'IL T'ARRIVE, TU RESSEMBLES À UNE GROSSE PATATE !

AH OUAIS ?

C'EST ATROCE... (SOUPIR)

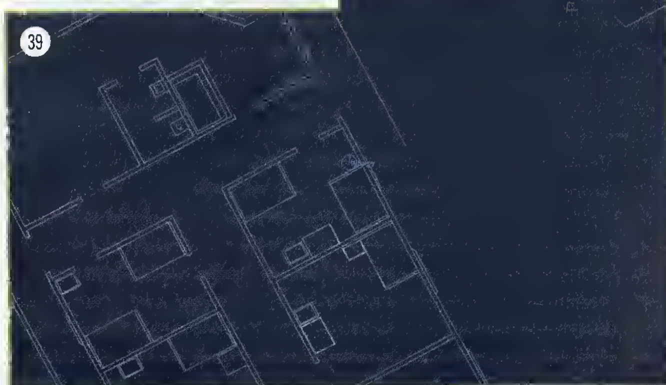
pas un problème. Attendez le moment opportun pour foncer dans la pièce qui se trouve au fond du couloir pour poser l'écoute téléphonique (Photo 37 et 38). Inutile de refermer la porte derrière vous si vous restez bien caché le long du mur. Maintenant, vous allez devoir ressortir. Ne prenez pas le chemin par lequel vous êtes venu, allez au bout. Là, observez le garde qui patrouille à l'extérieur avec votre détecteur cardiaque. Attention, trois terroristes sont susceptibles de vous repérer lorsque vous ouvrirez la grande porte qui donne sur l'extérieur (Photo 39). Foncez tout droit, cachez-vous dans la fosse et retournez vers le point de départ. Faites attention aux gardes qui peuvent vous voir lorsque vous tournerez au coin pour redescendre, et le tour est joué.


37

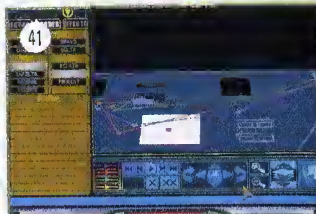

38

MISSION N° 07 TAMBOUR MUET

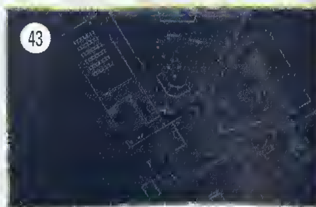
Dans cette mission, j'utilise trois équipes de deux, dont une que je dirige. La première chose à faire est d'éliminer les trois terroristes qui se trouvent sur le toit, car si vous en laissez partir un seul, il donnera l'alerte et la mission sera un échec. Lorsque vous lancerez vos trois équipes sur le toit, en principe ces derniers liquideront l'affaire en deux temps trois mouvements (Photo 40). Prenez l'équipe bleue et postez-la à l'étage inférieur pour qu'elle couvre le corridor (Photo 41). Une patrouille de trois terroristes passe à cet endroit et vous n'aurez aucun mal à les neutraliser. Faites passer vos équipes rouge et verte par les escaliers et faites-les descendre tout en bas. Lorsqu'elles seront dans le couloir, stoppez-les pour éliminer les quelques terroristes qui patrouillent. Placez ensuite les équipes rouge et verte en couverture dans les couloirs principaux (Photo 42). Attention, lorsque vous repérez un terroriste à ce stade de la mission, vous ne devez en aucun cas lui laisser l'occasion de s'échapper, sinon les otages ne vivront pas longtemps. Laissez l'équipe bleue en couverture et faites avancer prudemment les équipes rouge et verte en parallèle, jusqu'au studio où se trouvent les otages. Placez-les en couverture au niveau des deux premières portes (Photo 43). Il n'est pas rare que la porte qui se trouve en haut soit ouverte, ce qui facilite le nettoyage. Pour mon plaisir personnel, je préfère agir moi-même pour libérer les otages. Entrez par la porte qui se trouve en bas ou celle du haut, suivant la position des terroristes, et sélectionnez le pistolet. Attendez qu'il ne reste plus que deux terroristes avant d'entrer en scène. Cette phase est toujours un peu risquée, mais c'est ce qui fait le charme de ce jeu. Vous pouvez aussi utiliser une grenade aveuglante avant de passer à l'action, à vous de voir. La mission s'achève lorsque vous aurez éliminé tous les terroristes, à moins que vous ne préfériez ramener les otages au point de départ.


39


40


41


42


43

MISSION N° 08
BRÛLURE SAUVAGE

Cette mission est une simple formalité, dont l'unique but est d'éviter que l'ennemi se fasse la malle. Prenez deux équipes de deux que vous manipulerez à tour de rôle. Prenez l'équipe bleue pour l'amener près du bateau et la placer en couverture (Photo 44). Attention au garde qui se trouve devant le bateau car si vous lui laissez le temps de donner l'alerte, vous n'aurez plus qu'à recommencer. Prenez ensuite l'équipe rouge et amenez-la derrière le bâtiment qui donne sur la cour. Vous allez maintenant donner l'assaut avec cette équipe. Lorsque les deux sentinelles arriveront, flinguez la première et l'autre sentinelle va courir donner l'alerte. Foncez maintenant en direction des camions et flinguez à tour de bras (Photo 45).



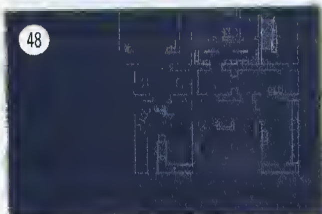


MISSION N° 09
FACETTE DU DIAMANT

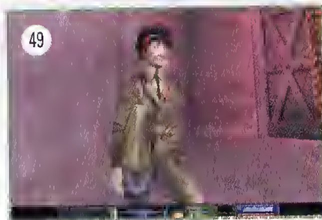
Vous devrez, dans cette mission, capturer un colonel de l'armée rouge qui se trouve dans une base secrète. Pour ne pas foirer cette mission, vous devrez couvrir la sortie par laquelle le colonel tentera de s'enfuir. Prenez trois équipes, dont une que vous dirigerez, et envoyez la rouge et la bleue en parallèle sur les côtés en leur demandant de couvrir les zones régulièrement







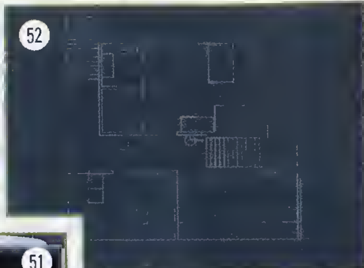
(Photo 46). Avancez doucement pour ne pas vous faire surprendre par les patrouilles, et amenez une équipe pour couvrir la zone où se trouve le camion, avec lequel le colonel s'enfuira si l'alerte est donnée (Photo 47). Lorsque cette zone sera sous contrôle, descendez faire le ménage jusqu'à ce que vous trouviez le colonel. La mission est facilitée si vous déclenchez l'alarme, car tous les soldats qui tenteront de s'enfuir se feront cueillir par votre équipe en couverture. Lorsque vous tiendrez le colonel (Photo 48 et 49), escortez-le jusqu'au point de départ pour passer à la mission suivante.



MISSION N° 10
SERPENT ARGENTÉ

Vous allez revenir dans le chalet de la mission N° 6, mais cette fois-ci, vous devrez faire le ménage et récupérer des informations. J'ai pris trois équipes de deux dont une que je dirige pour cette opération. Pour commencer, vous placerez l'équipe bleue en couverture devant le chalet (Photo 50). Laissez-la en place un bon moment pour éliminer toutes les patrouilles et quelques-unes se trouvant dans le chalet.





Placez ensuite l'équipe rouge dans l'angle gauche qui donne sur la cour intérieure pour dégommer tous les terroristes qui arriveront en renfort (Photo 51). Soignez la mise en place de l'équipe rouge car il n'est pas rare de perdre un homme dans cette action, ce qui n'est pas très sportif. Lorsque l'extérieur sera sous contrôle, placez l'équipe bleue en couverture en haut des escaliers à l'intérieur de la maison. Prenez l'équipe verte et entrez dans la maison en cassant une vitre. Cela vous évitera de faire des mauvaises rencontres. Montez les escaliers et activez votre détecteur cardiaque pour localiser le terroriste qui se trouve dans la pièce où vous devez télécharger les fichiers (Photo 52). Lorsque vous l'aurez bien localisé, entrez dans la pièce et shootez-le le plus rapidement possible afin qu'il ne puisse pas détruire les fichiers (Photo 53). Maintenant, placez-vous devant l'ordinateur et téléchargez les fichiers pour remplir votre objectif (Photo 54). Il n'est pas utile d'éliminer tous les terroristes qui restent encore dans la maison, et le plus important est de ramener tout le monde au point de départ, sain et sauf. Afin de ne pas galérer dans cette phase de l'opération, je vous conseille de donner un cheminement de retour à vos deux équipes lorsque vous serez en possession des fichiers.

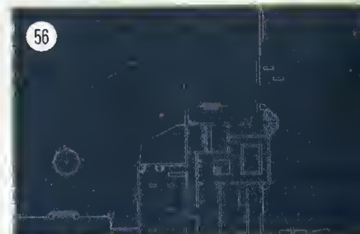


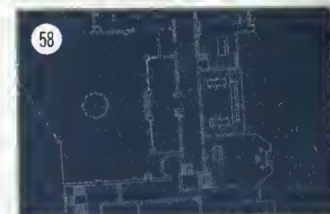
MISSION N° 11 PIERRE D'ORACLE

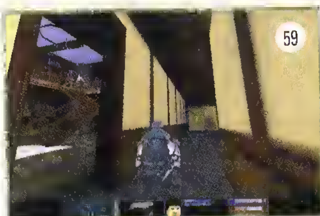
Cette mission est la même que la mission N° 6, mais rassurez-vous, elle est beaucoup moins difficile. Vous n'aurez que deux opérations à effectuer, mais la maison est beaucoup plus grande et vous devrez esquiver pas mal de monde, notamment des civils. Pour l'avoir refaite plusieurs fois, je trouve qu'il est préférable de poser la caméra vidéo en premier, l'inverse étant plus délicat. Vous commencerez dans le recoin de la carte et vous irez vous poster dans le coin où se trouve le rectangle rouge, muni de votre détecteur cardiaque (Photo 55). Attendez que la sentinelle tourne les talons pour vous poster dans le recoin qui se trouve sous le porche (Photo 56). Lorsque le garde repassera devant vous sans vous voir, allez vers la gauche pour traverser la cour et vous planquer derrière le petite rebord de gauche, à côté de la grande porte (Photo 57 et 58).

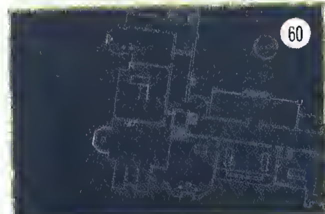


Faites gaffe à la sentinelle qui sort dans la cour de temps en temps. Lorsque vous verrez celle-ci passer dans le couloir et s'éloigner, entrez dans la maison et allez tout de suite sur la droite, au fond du couloir à droite, puis à gauche deux fois (Photo 59 et 60). Ouvrez la porte, mais n'entrez pas tout de suite car des civils se trouvent à l'étage et peuvent vous voir. Attendez qu'ils partent et entrez dans la bibliothèque pour poser la caméra sur le tableau qui se trouve derrière l'escalier (Photo 61). Prenez ensuite l'escalier et allez vers la gauche lorsque vous serez en haut. Placez-vous à droite de la porte et attendez que









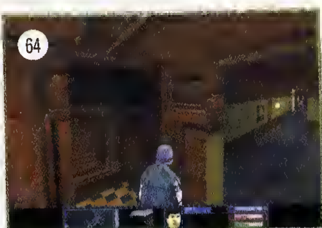
IL M'ÉNERVE !

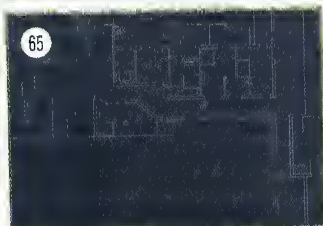
AH ! TU VAS VOIR CE QUE TU VAS PRENDRE !

MAIS ? C'EST PAS VRAI, TU LE FAIS EXPRÈS OU QUOI ?

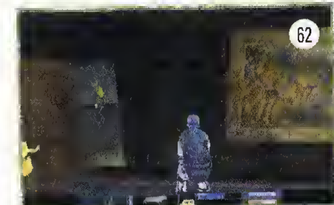
ATTENDS UN PEU...

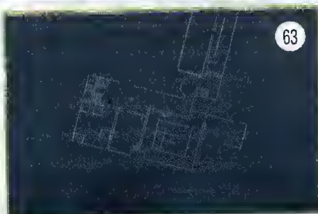




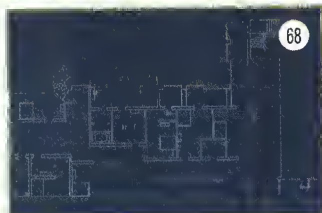


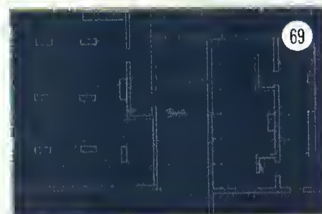
le garde passe et s'en aille vers la gauche. Ne bougez pas tant qu'il n'est pas passé. Lorsque ce dernier passera devant la porte (Photo 62 et 63), sortez rapidement puis allez vers la droite et longez le couloir, toujours en restant sur la gauche. Maintenant, vous devrez faire attention de ne pas vous faire repérer par la sentinelle qui patrouille dans le long couloir, car vous allez devoir entrer dans la salle de jeu (Photo 64 et 65). Lorsque vous serez entré dans celle-ci, refermez la porte derrière-vous, postez-vous derrière l'autre porte, et attendez le moment propice pour entrer dans le bureau qui se trouve juste en face (Photo 66). Attendez que le garde occupe la pièce qui se trouve juste sur votre gauche, car ce dernier y reste assez longtemps. En ce qui concerne le garde qui patrouille dans le couloir, je vous conseille de vous mettre au ras de la porte pour être bien sûr de ne pas être repéré. Lorsque la voie est libre, entrez dans le bureau et posez l'écoute sur le téléphone (Photo 67). Maintenant, il vous faut ressortir. Ne prenez pas le chemin par lequel vous êtes venu, et entrez tout de suite dans la pièce qui se trouve à gauche du bureau, en refermant tout de suite la porte derrière vous (Photo 68). Vous allez passer par le balcon, mais en faisant très attention à la sentinelle qui se trouve juste en bas. Il arrive que







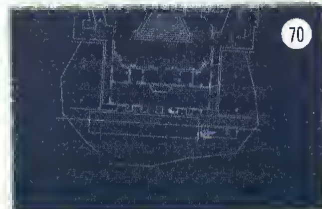


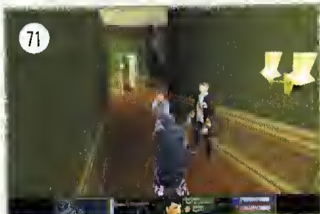


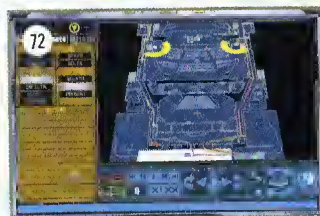
parfois celle-ci monte lorsqu'elle entend la porte s'ouvrir. Dans ce cas, cachez-vous derrière le fauteuil qui se trouve juste derrière et attendez qu'il s'en aille. Avancez jusqu'à la porte, attendez que les deux sentinelles qui patrouillent dans le couloir soient hors de portée, et allez tout de suite à gauche pour descendre les escaliers. Vous arriverez dans une grande salle où vous allez passer par la porte qui se trouve sur la gauche (Photo 69). Attention aux sentinelles qui se trouvent dans le couloir, puis allez tout droit pour passer sous le porche sous lequel vous vous êtes caché au début de la mission. Retournez au point de départ pour valider votre mission. Il est possible que celle-ci ne se valide pas lorsque vous retournez dans le rectangle rouge. Si cela arrivait, ne quittez pas la mission et bougez à l'intérieur du rectangle rouge jusqu'à la validation.

MISSION N° 12 PORTE DU TEMPLE

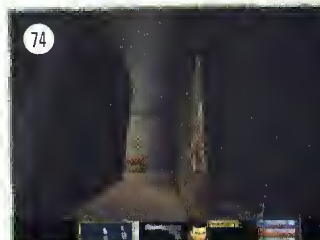
Cette fois-ci, l'action se déroule dans un opéra où de nombreuses personnalités sont retenues en otages. Vous allez devoir y aller sur la pointe des pieds, sinon vous risquez d'avoir quelques surprises. Pour cette mission, j'utilise quatre équipes de deux ou trois, suivant l'inspiration du moment, dont une que je dirige moi-même pour le fun. L'entrée dans le hall est un peu délicate et vous devrez bien localiser les trois terroristes qui s'y trouvent avant d'ouvrir les portes (Photo 70). Je vous conseille de les neutraliser vous-même afin de ne pas avoir de pertes inutiles. Lorsque le hall sera dégagé, envoyez vos trois équipes faire leur boulot. En ce qui concerne le couloir de droite, vous devrez attendre que les terroristes amènent un otage aux toilettes afin de le libérer (Photo 71), mais surtout de vous faciliter la tâche lors de l'assaut final. Lorsque vous aurez éliminé les deux terroristes, placez les équipes bleue et rouge en couverture dans les loges qui se trouvent de part et d'autre de la scène (Photo 72). Le but de cette manœuvre est d'éliminer tous les terroristes qui se baladent dans la salle sans alerter ceux qui gardent les otages sur la scène. Postez l'équipe verte en couverture au premier étage afin qu'elle élimine les deux terroristes qui fouillent constamment les loges (Photo 73). Maintenant que vos équipes sont en place, vous allez diriger le reste de l'action. Là où se trouvent vos équipes rouge et bleue, se trouvent deux terroristes juste au-dessus (Photo 74). Montez les escaliers et shootez-les, puis rapidement, éliminez celui qui se trouve en face sans vous faire repérer. Dans cette mission, vous verrez trois terroristes en file indienne (Photo 75) qui ne sont pas difficiles à éliminer, sauf que ces derniers se trouvent rarement au même endroit. Dans ce cas de figure, ils se trouvaient immobiles derrière la scène, ce qui rendait l'action plus délicate dans la mesure où il fallait faire le moins de bruit possible. Maintenant, il ne doit plus rester que deux terroristes pour garder les otages sur la scène. L'angle d'attaque que vous devrez prendre pour éliminer les deux terroristes va dépendre de leurs positions (Photo 76). Vous devrez les éliminer très rapidement, car à la moindre hésitation, les otages vont morfler. Si tous les terroristes sont morts, la mission s'arrête. Sinon, prenez les otages avec vous et amenez-les dehors pour passer à la mission suivante (Photo 77).

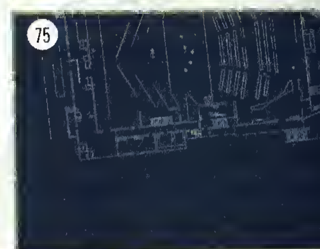




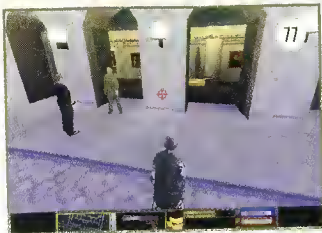






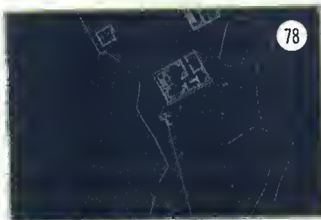






MISSION N° 13 SARGASSE

Ne perdez aucun homme dans cette mission, car vous ne pourrez pas en prendre d'autres pour la suivante. Pour ma part, j'ai pris trois hommes que je dirige moi-même, ce qui est largement suffisant pour accomplir cette mission. Faites très attention aux mines lorsque vous allez arriver, car il y en a quelques-unes et elles sont fatales si vous marchez dessus. Elles sont





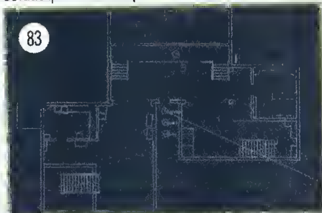


symbolisées par des points verts autour des premiers bâtiments (Photo 78). Avancez doucement par la gauche et shootez le soldat qui se trouve sur la tour (Photo 79). Je ne vous conseille pas de prendre un sniper pour cette mission car le bruit est votre ennemi lorsque vous êtes à l'extérieur. Avancez un peu en longeant la paroi sur la gauche et dégommez les quatre gardes que vous pourrez voir (Photo 80). Ne leur laissez aucune chance de donner l'alerte, car ces derniers déclenchent l'explosion des mines, ce qui peut être gênant si vous êtes à proximité. Lorsque la voie est libre, entrez





dans le bunker et descendez les escaliers pour arriver dans une petite pièce. Ouvrez la porte et attendez que les deux gardes arrivent, pour les shooter l'un après l'autre (Photo 81). Continuez dans le couloir et ouvrez la porte mais ne sortez pas. Vous avez un bunker sur votre gauche avec deux soldats à l'intérieur, que vous devrez éliminer avant d'aller plus loin (Photo 82). Suivez le chemin et activez votre détecteur cardiaque avant d'ouvrir la porte pour ne pas tomber nez à nez avec le soldat qui patrouille derrière (Photo 83). Lorsque vous l'aurez éliminé, préparez-vous à en shooter quatre ou cinq qui vont sortir par la porte de gauche. Lorsque vous aurez fait le ménage, allez vers la gauche et shootez le soldat qui se trouve près des escaliers (Photo 84).



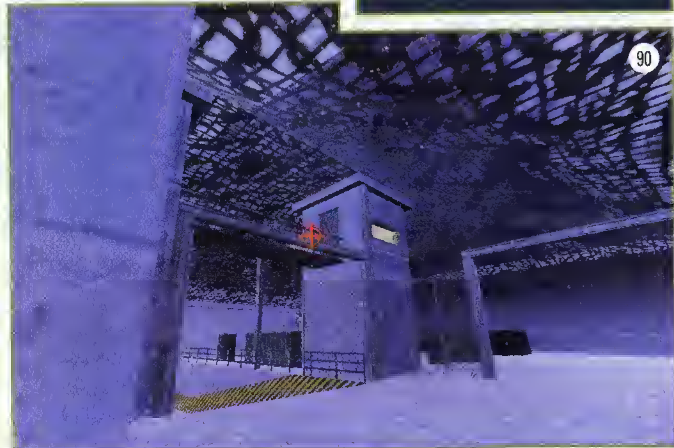


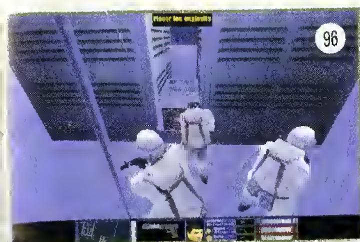


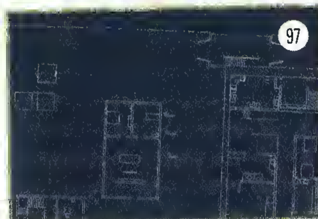
MISSION N° 14 FONTAINE DORÉE

Même principe que dans la mission précédente, sauf que cette fois-ci, vous devrez poser deux charges explosives et l'endroit est un peu plus grand. Prenez des grenades à fragmentations pour cette mission, car vous en aurez besoin. Descendez de la colline par la droite et shootez le garde qui se trouve au poste de contrôle (Photo 88 et 89). Entrez ensuite dans la base et dégommez le garde qui se trouve sur la passerelle, puis passez dessous pour prendre la petite descente (Photo 90). Lorsque vous serez en bas, activez votre détecteur cardiaque pour vous apercevoir qu'il y a pas mal de monde sur la gauche (Photo 91). Balancez une grenade dans l'ouverture, puis entrez rapidement faire le ménage. Cette action ne devrait pas vous poser de difficulté si vous êtes rapide. De plus, les deux hommes qui vous suivent vous donneront un sérieux coup de main (Photo 92). Avancez dans le couloir et baissez-vous. Vous allez voir une petite baie vitrée au fond à gauche. Lâchez une rafale sur la vitre pour la faire tomber et balancer une grenade à fragmentations dans la petite pièce qui se trouve derrière (Photo 93). Les gardes sont difficiles à avoir à la régulière, et cette manip vous permet de les éliminer sans prendre de risque. Maintenant vous allez pouvoir entrer dans la pièce qui se trouve sur la gauche, dans laquelle vous allez poser votre premier explosif. Lorsque vous ouvrirez la porte, vous verrez les scientifiques à genoux, mais faites attention car un soldat se cache dans un recoin de la pièce (Photo 94). Posez votre explosif et revenez sur vos pas pour sortir du bâtiment (Photo 95). La deuxième charge explosive se

Prenez les escaliers et faites gaffe au soldat qui se trouve juste au-dessus. Montez doucement et abattez le soldat qui se trouve dans le couloir de gauche (Photo 85). Maintenant, vous allez entrer dans la petite pièce où normalement se trouvent trois soldats (Photo 86). Balancez une grenade aveuglante si vous avez un doute, et faites le ménage à fond avant de poser votre charge explosive (Photo 87).







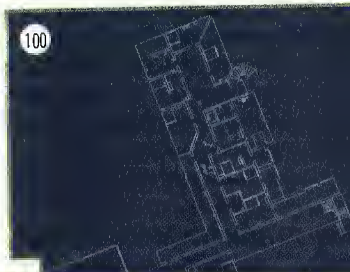
place au fond de la cour, que vous n'aurez aucun mal à traverser si vous n'avancez pas tête baissée. Lorsque vous aurez posé la deuxième charge, vous passerez automatiquement à la mission suivante (Photo 96 et 97).

MISSION N° 15 LUMIÈRE DE GLACE

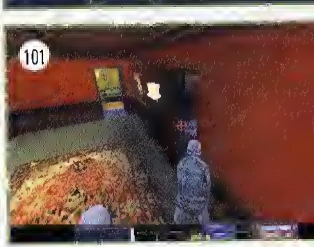
Vous devrez libérer deux otages dans le manoir que vous connaissez déjà pour y avoir posé des écoutes. Montre en main, il ne vous faudra pas plus de 3 minutes 30 pour torcher cette mission. À partir du point de départ, straffez sur la gauche pour éliminer les deux gardes qui se trouvent sous le porche, puis celui qui patrouille sur la gauche (Photo 98). Entrez dans la baraque par la gauche et éliminez le garde qui se trouve derrière la porte (Photo 99). Allez sur la gauche et prenez les escaliers pour accéder à l'étage. Avancez dans le couloir et prenez la première à gauche. Avancez rapidement et dégommez les deux terroristes qui se trouvent au fond du couloir, avant qu'il ne s'en prenne à l'otage (Photo 100). Dans la pièce qui se trouve sur la droite se trouvent deux terroristes, que je vous conseille d'éliminer pour être plus tranquilles (Photo 101). Ne prenez pas l'otage avec vous maintenant et revenez sur vos pas en faisant attention car deux terroristes vont arriver par la salle de jeux (Photo 102). Lorsqu'il n'y aura plus de danger dans le secteur, avancez dans le couloir, et au fond, allez à droite. Avancez jusqu'au niveau de la bibliothèque et entrez dans la pièce où se trouve le deuxième otage (Photo 103). Normalement, il ne devrait y avoir aucune menace dans le secteur. Prenez l'otage avec vous et retournez chercher le deuxième. Lorsque vous aurez les deux otages, prenez l'escalier en colimaçon qui se trouve sur la droite et qui vous ramènera sous le porche. Assurez-vous qu'il n'y a pas de danger avant de sortir et amenez vos otages dans le rectangle rouge pour passer à la mission suivante (Photo 104).













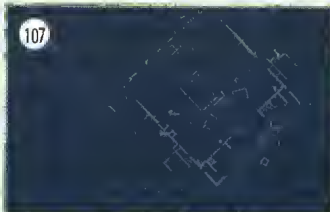




MISSION N° 16 CROC DU HÉROS

Cette mission n'est pas trop compliquée, à condition de bien coordonner vos équipes. Le but principal étant d'empêcher la fuite des terroristes, vous devrez placer rapidement une équipe en couverture derrière le bâtiment, afin de neutraliser tous les individus qui tenteront de s'enfuir. Prenez trois équipes, dont une que vous dirigerez. Envoyez l'équipe bleue sur la gauche en mode éclair pour passer derrière le bâtiment, puis placez-les en couverture (Photo 105). Votre équipe devra rapidement traverser la cour sur la droite et dégommer au vol les terroristes qui tenteront de donner l'alerte. Prenez ensuite l'échelle et postez-vous devant la brèche (Photo 106). Balancez une grenade à fragmentations à travers le trou et shootez les éventuels survivants avant qu'il ne prennent la voiture. L'équipe rouge devra traverser la cour, puis entrer dans le bâtiment afin de faire le nettoyage. Attention, l'équipe rouge ne doit pas entrer dans le bâtiment tant que l'équipe bleue ne couvre pas parfaitement l'arrière du bâtiment. Lorsque l'arrière du bâtiment est sous contrôle, pénétrez dans la bâtisse et faites le ménage pour terminer la mission (Photo 107).



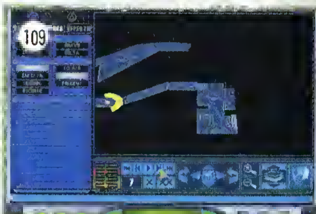




MISSION N° 17 CHEVAL D'IVOIRE

Cette mission est très facile, et en faisant très attention, vous ne devriez rencontrer aucune difficulté. Il faudra éliminer tous les terroristes qui se trouvent dans cette base, en prenant soin de ne pas traverser la cour si vous ne voulez pas vous faire tirer comme un lapin. Ne passez pas par l'entrée principale mais contournez-la par la droite, afin d'emprunter un petit passage qui vous mènera directement à l'intérieur de la base (Photo 108). Lorsque vous arriverez devant la grille, je vous conseille de balancer une ou deux grenades à fragmentations pour nettoyer la place (Photo 109 et 110). Crochetez la grille et investissez la place. À partir de maintenant, il n'y a pas grand-chose à dire, si ce n'est que la mission s'arrêtera lorsqu'il n'y aura plus aucun terroriste vivant. Avancez prudemment en utilisant votre détecteur cardiaque et amusez-vous avec les grenades à fragmentations.









MISSION N° 18
OUVERTURE ZÉRO

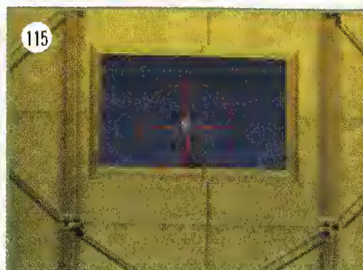
Cette mission est de loin la plus difficile de toutes. L'objectif principal est d'empêcher aux terroristes d'activer une fusion nucléaire. Les terroristes possèdent des radios, et si vous n'êtes pas suffisamment précis lorsque vous les dégommerez, ces derniers donneront l'alarme et la fusion sera déclenchée. Vous allez prendre trois équipes, dont une que vous dirigerez. Prenez deux hommes pour l'équipe bleue, deux pour l'équipe rouge, et mettez-les en attente tout de suite au point de départ. Prenez le fusil Walther 2000 avec les balles Winchester 0.300 (JHP) pour l'homme que vous dirigerez dans l'équipe verte. Prenez les bonnes balles pour le fusil, sinon vous casserez la vitre sans atteindre votre cible. Bien vu, Bob.



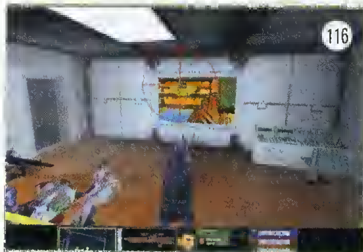


Maintenant prenez l'équipe verte et passez par la petite porte de droite (Photo 111 et 112). À présent, vous allez devoir être très prudent et surtout ne pas vous faire repérer. Attendez qu'un des gardes ouvre la porte pour le plomber, puis passez la porte en regardant sur votre gauche s'il n'y en a pas un autre qui patrouille dans le couloir. Si vous ne voyez personne, allez rapidement vers la grande porte métallique qui se trouve sur la droite. Si vous avez le temps de le buter, ne vous privez pas, mais faites-le vite et bien. Prenez ensuite les escaliers qui se trouvent sur la gauche et baissez-vous pour ne pas vous faire repérer par les deux gardes qui patrouillent tout au fond. Avancez doucement en vous collant sur la paroi de droite, et dès que vous les aurez dans votre viseur, allumez-les avec votre petit flingue (Photo 113 et 114). Ne leur laissez surtout pas le temps de respirer. Avancez et passez la porte métallique, puis allez sur la droite et arrêtez-vous devant la deuxième porte sans l'ouvrir. Activez votre détecteur cardiaque et lorsque vous verrez les deux gardes partir vers la droite, foncez tout droit tout en sélectionnant votre Walther 2000. L'homme qui vous précède vous couvrira en cas de danger. Passez les deux portes métalliques, puis placez-vous dans l'ouverture qui se trouve sur la droite. Sans perdre une seconde, snippez l'homme qui se trouve derrière la baie vitrée car c'est lui qui déclenche la première fusion (Photo 115). Lorsque vous aurez rempli ce premier objectif, reprenez tout de suite votre flingue de base car deux terroristes ne vont pas tarder à se pointer. Faites aussi attention à la porte métallique, car il n'est pas rare que le soldat qui vous accompagne ne vous couvre pas suffisamment. Lorsque vous aurez fait le ménage, vous allez vous occuper des deux pièces qui se trouve à côté de l'homme que vous avez snipé. Commencez par celle de gauche et montez les escaliers à moitié, puis balancez une grenade pour éliminer les deux soldats. Montez et utilisez votre fusil pour sniper les deux autres





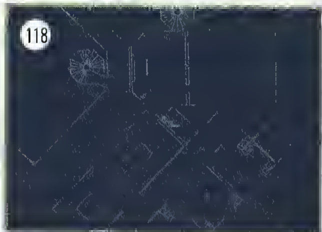
GUIDE ROGUE SPEAR





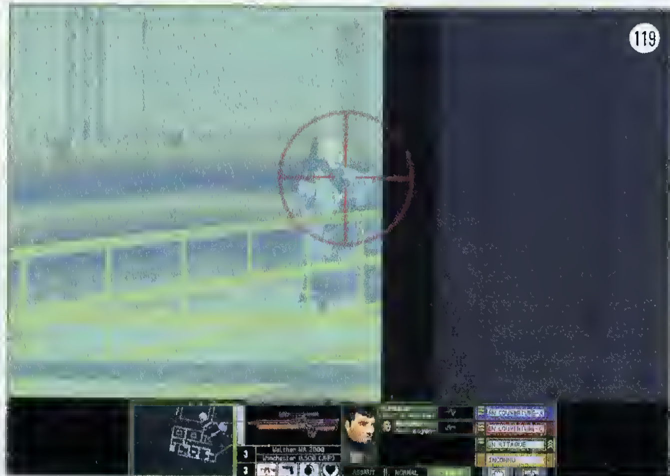


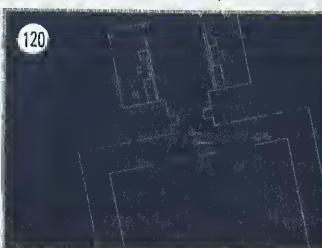
soldats qui se trouvent dans le poste de commande à l'autre bout (Photo 116). Redescendez et balancez une grenade dans l'autre pièce comme vous l'avez fait précédemment. Cette zone est presque entièrement nettoyée, et il vous reste encore un terroriste à dégommer. Là où vous avez snippé les deux terroristes, il en reste un planqué dans un coin. Utilisez une grenade si vous ne voulez pas prendre de risques. Maintenant, vous allez refaire le chemin en sens inverse en prenant soin de faire le ménage, cela vous évitera de revenir. Dans la salle précédente, il y avait trois terroristes à éliminer (si ce n'est déjà fait) et dans la salle qui se trouvait juste avant, il y avait les deux terroristes que vous avez éliminés, plus un qui se balade en dessous. Maintenant vous allez revenir dans le hall d'entrée et mettre en place vos équipes bleue et rouge (Photo 117). Lorsque celles-ci seront en couverture, vous allez vous occuper de la pièce qui se trouve juste au-dessus, dans laquelle se trouvent trois terroristes qu'il vous faut absolument éliminer avant de passer à la phase finale (Photo 118). Placez-vous près de la porte et activez votre détecteur cardiaque pour localiser le terroriste qui ne se trouve pas près de la fenêtre, car c'est lui que vous devrez shooter en premier. Lorsque vous aurez éliminé les trois terroristes, lancez vos deux équipes en mode éclair pour couvrir l'intérieur de la salle de commande. Vous devez les laisser au ras de la porte pour éviter qu'ils se fassent descendre par les deux terroristes qui se trouvent sur la passerelle supérieure. Lorsque le deuxième objectif sera rempli, vous allez pouvoir snipper les deux terroristes qui sont sur la passerelle en ouvrant la dernière porte de droite qui se trouve dans le couloir. Baissez-vous et désactivez l'auto-aim pour être sûr de les avoir (Photo 119). Maintenant, il ne vous reste plus que deux terroristes à éliminer. Prenez l'équipe bleue ou rouge, entrez



dans la salle de commande et prenez l'escalier pour arriver sur la passerelle où vous avez snippé les deux terroristes. Au bout de la passerelle, vous rejoignez un grande porte métallique, derrière laquelle se trouvent les deux derniers terroristes que vous devrez éliminer (Photo 120 et 121). Il ne vous reste plus qu'à regarder la fin de ce jeu qui est vraiment trop d'la balle...

Capt'ain Ta Race...







Might and Magic VII

Voici un petit guide présentant les quêtes essentielles indispensables pour finir Might VII. Ne passez quand même pas les quêtes secondaires à la trappe. Elles sont utiles pour l'ambiance, pour faire progresser vos persos (notamment les quêtes de promotion) et récolter un max de matos.



PREMIÈRE PARTIE : CHÂTEAU HARMONDALE

C'est le début de la trame principale du jeu. Il n'y a que quelques quêtes et elles sont assez faciles. Vous avez néanmoins intérêt à faire le maximum de quêtes secondaires car vous aurez besoin d'accumuler de l'expérience pour réussir les quêtes de la Guerre et les quêtes suivantes.

Quête : Nettoyer le Château Harmondale
Difficulté : Facile
Monstres : Gobelins, Chauve-souris, Rats
Où aller : Château Harmondale
Description : Simple : entrez dans le château et massacrez tout ce qui s'y trouve. Il n'y a pas de boutons ou de portes secrètes. Ne vous inquiétez donc pas si vous ne pouvez atteindre certains endroits, ils ne seront accessibles que plus tard dans la partie. Après avoir nettoyé les lieux, rendez-vous à la taverne d'Harmondale et parlez au Butler pour avoir la quête suivante.

Quête : Réparer le château (Taverne d'Harmondale)
Difficulté : Facile/Moyen
Monstres : Griffons, Dozes, Méduses
Où aller : Stone City (Barrow Downs), Red Dwarf Mines (Bracada)
Description : Parlez au Roi des Nains à Stone City. Il vous enverra dans les mines pour délivrer 7 nains (évidemment) afin de montrer votre valeur. Dans les mines, tous les nains se trouvent au premier niveau, qui est habité par des Dozes. Vous n'affronterez les redoutables Méduses que si vous descendez au second niveau. N'y allez que si vous faites la quête de promotion en Archer, ou si votre équipe est bien balèze. Une fois que vous avez récupéré les 7 nains (pfff), retournez voir le Roi.

DEUXIÈME PARTIE : LA GUERRE

Après avoir ramené les nains, vous apprenez, en entrant dans Harmondale, qu'une guerre vient d'éclater entre les humains et les elfes, chacun d'eux désirant prendre le contrôle de la ville. Parlez aux ambassadeurs dans la salle du trône et vous serez invité à voir à la fois les dirigeants humains et les dirigeants elfes, qui vous demanderont chacun de leur apporter votre aide.
Vous pouvez choisir d'effectuer des quêtes pour l'une des factions, les deux, ou aucune des deux. Vous obtiendrez plus d'expérience en faisant des quêtes pour les deux rois. Évitez juste de leur dire que vous roulez pour le camp adverse.
Cette partie du jeu est limitée dans le temps. C'est pourquoi vous avez intérêt à noter la date, la première fois que vous pénétrez dans Harmondale. Si vous êtes dans la Forêt de Tulare deux mois plus tard (il faut que ce soit avant la fin du troisième mois), vous pourrez entreprendre la quête de la Trompette. Après trois mois, le juge meurt et vous choisissez son remplaçant. Votre choix déterminera le chemin que vous suivrez dans la suite de la partie. À l'exception de l'élection du juge, aucune des quêtes n'est indispensable. Néanmoins, et comme d'habitude dans Might, elles servent à planter l'histoire et vous rapporteront de l'or et de l'expérience.

Quête : Délivrer Loren Steel (Château Gryphonheart, Erathia)
Difficulté : Voir Note**
Monstres : Elfes, Troglodytes, Wyverns
Où aller : Cavernes Tularean (Forêt de Tulare)
Description : C'est la Reine Catherine dans le camp humain qui vous confie cette quête. Vous devez libérer un de ses espions retenu prisonnier chez les elfes. Elle vous donne un mois pour lui venir en aide et revenir la voir.

Quête : Récupérer les plans de Fort Riverstride (Château Navan, Forêt de Tulare)
Difficulté : Voir Note**



Monstres : Archers, Soldiers, Swordsmen
Description : Le Roi des elfes, Parson, vous confie cette quête. Il a besoin des plans pour organiser son offensive contre Erathia. Vous n'avez qu'un mois pour accomplir cette quête. Vous pouvez vous faciliter la vie en entrant dans le Fort par le bas (descendez vers la rivière et vous verrez l'entrée). Les plans sont situés derrière un portrait de la Reine Catherine.

Quête : Récupérer la Trompette (dans la Forêt de Tulare, 2 ou 3 mois après le début de la guerre)
Difficulté : Facile
Monstres : Arbres (vous pouvez éviter les humains et les elfes et ils vous ignoreront)
Où aller : Juste à l'extérieur des Tularean Caves
Description : Si vous vous rendez dans la Forêt de Tulare deux ou trois mois après que la guerre a éclaté, vous apprendrez que les humains et les elfes se battent pour le contrôle d'un objet magique, la Trompette de Gryphonheart. Le camp qui parviendra a récupérer l'objet gagnera la guerre. Vous devez aller récupérer la Trompette enfermée dans un coffre devant l'entrée des Cavernes Tularean et la donner au camp que vous voulez voir gagner. Mais une troisième option consiste à donner la trompette au juge Grey (à l'Est d'Harmondale). Vous pouvez choisir les trois options, mais la dernière vous rapportera plus d'expérience. Si vous ne parvenez pas à accomplir la quête dans les temps, le jeu considèrera que les humains ont gagné la guerre.

Quête : Choisir un nouveau juge
Description : Le juge Grey meurt trois mois après le début de la guerre. Quand vous pénétrez dans le Château Harmondale, deux nouveaux ambassadeurs vous y attendent : Bracada et Deyja. Chacun représente un candidat qui brigue le mandat de juge. On peut les trouver dans leurs tavernes respectives. Si vous choisissez le candidat de Bracada, vous suivrez la voie de la Lumière ; si vous choisissez celui de Deyja, ce sera la voie de l'Ombre. Amenez le candidat choisi à la maison du juge à Harmondale.

*** Note : La difficulté de ces quêtes dépend du niveau d'expérience que vous avez acquis avant le début de la guerre. Si vous avez déjà accompli*

vos premières quêtes de promotion, ainsi que quelques quêtes secondaires, ce sera facile. Avec des personnages non entraînés et non promus, ce sera plus difficile, mais pas impossible.

TROISIÈME PARTIE (1) : LA VOIE DE LA LUMIÈRE

Après avoir choisi le juge Fairweather, on vous envoie à Celeste pour rencontrer les dirigeants de la Lumière. Pour atteindre Celeste, il faut prendre un téléporteur à Bracada, au sud-ouest de la série de téléporteurs. Ce sont les habitants de Celeste qui vous confieront les quêtes principales.

Terrain d'entraînement (Château Lambent, Celeste)
Note : Vous devez accomplir cette quête avant de pouvoir entreprendre les suivantes.
Difficulté : Difficile
Monstres : Élémentaires de l'Air, Génies, Sorciers
Où aller : Murs de Mist (Celeste)
Description : C'est un donjon très délicat, vu que vous ne pouvez tuer les monstres qui se trouvent à l'intérieur. Dans la pièce principale, il y a trois arches. Chaque arche vous téléporte dans une zone du donjon. Dans chaque zone se trouve une clef. Récupérez les trois clefs, puis traversez la pièce principale vers le fond. Utilisez les clefs pour ouvrir la porte et sortez par le fond. Certains petits trucs peuvent vous simplifier la vie. Si vous avez le sort Invisibilité, utilisez-le. Puisque vous ne pouvez pas combattre, autant que les monstres ne vous voient pas ! Rappelez-vous aussi que vous pouvez sortir à tout moment du donjon (du coup, vous pouvez récupérer une clef, puis sortir vous reposer, puis entrer à nouveau, etc). Ce qui nous mène à une autre stratégie qui consiste à récupérer les clefs, en butant du monstre si nécessaire. Une fois toutes les clefs récupérées, entrez à nouveau dans le donjon et quittez-le sans avoir tué aucun monstre. Le programme ne comptabilise que les monstres tués lors de la dernière visite du donjon, héhé !



Quête : Nettoyer la cave à vin (Celeste, Crag Hack)
Difficulté : Très facile
Monstres : Chauve-souris, Nécromants, Vampires
Où aller : Cave à vin (Tatalia)
Description : Voilà une quête facile. La cave à vin est très petite et les monstres pas trop gênants.

Quête : Récupérer les Jarres d'âme (Celeste, Sir Caneghem)
Difficulté : Dur
Monstres : Fantômes, Liches, Nécromants, Vampires
Où aller : Château Gloaming (La Fosse)
Description : Vous avez intérêt à être puissant avant d'aborder cette quête. Atteindre le Château par La Fosse puis par Château Gloaming, est très difficile. Vous devez vous téléporter à trois reprises. Les jarres ne sont pas dures à trouver, une fois que vous avez atteint le château. Une astuce : ne vous embêtez pas avec les monstres. Lancez le sort Invisibilité dans le Hall de La Fosse. Puis courez aussi vite que vous pouvez jusqu'aux jarres. Finalement, téléportez-vous à l'extérieur.



Quête : Retrouver les pièces de l'Autel (Celeste, Resurrectra)
Difficulté : Moyenne
Monstres : Vampires, Clercs de la Lune
Où aller : Temple de l'Ombre (La Fosse), Temple de la Lumière (Celeste)
Description : Ne vous fiez pas à la difficulté indiquée. Elle ne s'applique qu'au Temple lui-même. Atteindre le Temple s'avère très dificile, vu qu'il faut vous frayer un chemin par La Fosse. La pièce de l'Autel se trouve derrière l'autel dans le temple : poussez le bouton. L'Autel bouge et révèle la pièce. La pièce du Temple de la Lumière est facile à récupérer. Allez dans le Temple pour la prendre. À partir du moment où vous n'attaquez personne et que vous n'allez pas où ce n'est pas nécessaire, les créatures rencontrées ne seront pas hostiles.

Quête : Tuer Tolberti (Celeste, Robert the Wise)
Note : Il faut avoir accompli les quêtes précédentes pour pouvoir accéder à cette quête.
Difficulté : Très très dur
Monstres : Tolberti
Où aller : Maison de Tolberti (La Fosse)
Description : Vous devez à nouveau traverser



La Fosse pour parvenir à la maison. Si vous n'avez pas utilisé le sort Invisibilité, le coin doit déjà être bien dégagé. Tolberti est un très très gros morceau. Il est armé d'un Blaster (recharge très lente) capable d'éradiquer les membres de votre équipe, et il utilise les sorts Hour of Power et Power Cure pour se regénérer. Pour le vaincre, c'est clair, il va falloir tout donner. C'est le plus gros monstre du jeu.

TROISIÈME PARTIE (2) : LA VOIE DE L'OMBRE

Après avoir choisi le juge Sleen, vous partez dans La Fosse pour rencontrer les dirigeants de l'Ombre. La Fosse peut être atteinte par le Hall de La Fosse, au nord-est de Deyja. Les habitants de La Fosse vous confient le reste des quêtes principales.

Quête : Terrain d'entraînement (Château Gloaming, La Fosse)
Note : Vous devez accomplir cette quête avant de pouvoir entreprendre les suivantes.
Difficulté : Dur
Monstres : Behemoths, Élémentaires du Feu, Gogs
Où aller : Breeding Zone (L'élevage) (La Fosse)
Description : À la différence des Murs de Mist, vous pouvez dégommer tous les streums que vous voulez. Par contre, les créatures sont regénérées chaque fois que vous quittez le donjon. Il est donc impossible de le nettoyer en plusieurs raids. Vous pouvez éviter les Élémentaires et les Gogs, mais les groupes de Behemoths qui bouchent les passages vous obligeront à combattre. Protégez-vous des attaques des Gogs et Élémentaires avec le sort Résistance au Feu. Vous devez utiliser le sort Poids-Plume pour descendre. Enfoncez les trois boutons du panneau de contrôle pour abaisser un mur, et cliquez sur la fontaine pour étendre un pont. Après avoir franchi le pont, enfoncez le bouton pour ouvrir la porte de sortie.

Quête : Abaisser le Bouclier du Laboratoire de Clanker (La Fosse, Dark Shade)
Difficulté : Moyenne
Monstres : Beholders, Gogs, Golems
Où aller : Clanker's Lab (Forêt de Tulare)
Description : Le Laboratoire de Clanker se trouve sur une île dans la Forêt de Tulare. Pour l'atteindre, vous devez avoir les sorts Water Walk ou Fly ou bien encore des Potions pour respirer sous l'eau. Une fois que vous êtes dans la bibliothèque, actionnez un interrupteur maquillé en livre pour ouvrir une porte secrète au sud. Actionnez un autre interrupteur pour libérer l'accès au panneau de contrôle avec un symbôle représentant un œil au-dessus. Quand vous cliquez sur le panneau de contrôle, l'œil devient noir : le Bouclier est abaissé. Si vous le désirez, finissez de nettoyer le labo : il y a beaucoup de potions à récupérer, notamment des potions noires.

Quête : Récupérer les Jarres d'âme (La Fosse, Maximus)
Difficulté : Moyenne/difficile
Monstres : Beholders, Minotaures, Warlocks
Où aller : Montagne de Thunderfist (Monts Nighon)
Description : Ce n'est pas très dur de se retrouver dans ce donjon, mais les monstres sont trapus. Les jarres se trouvent près de la zone du warlock, dans la partie sud du donjon.

Quête : Récupérer les pièces de l'Autel (La Fosse, Kastore)
Difficulté : Moyenne
Monstres : Anges, Clercs de la Lune, Moines
Où aller : Temple de l'Ombre (La Fosse), Temple de la Lumière (Céleste)
Description : C'est la même quête que pour le chemin de la Lumière (voir plus haut), sauf qu'ici, le Temple de l'Ombre est amical et le Temple de la Lumière vous est hostile.

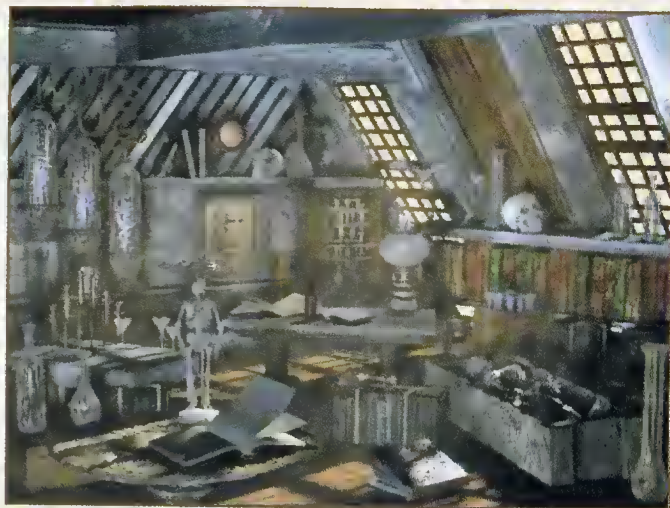
Quête : Tuer Robert the Wise (La Fosse, Tolberti)
Note : Vous devez avoir accompli les quêtes précédentes pour avoir accès à cette quête.
Difficulté : Très très dur
Monstres : Robert the Wise
Où aller : Maison de Robert (Céleste)
Description : Vous devez traverser Céleste pour vous rendre à la maison de Robert. Les Anges peuvent s'avérer des adversaires sérieux. Reportez-vous à la quête « Tuer Tolberti ». Robert et Tolberti sont similaires en tous points



(arme, pouvoirs, et même le plan de leurs maisons).

QUATRIÈME PARTIE : LE TRIOMPHE DE LA LUMIÈRE/ DE L'OMBRE

Ces quêtes sont les mêmes, que vous ayez suivi l'un ou l'autre des chemins. Seules les personnes qui vous les confient changent : Resurectra pour la voie de la Lumière et Kastore pour la voie de l'Ombre. Ce sont les dernières quêtes du jeu, ce qui fait qu'elles sont très difficiles. Assurez-vous que vos personnages ont fait leurs quêtes de promotion et que vous avez engrangé le maximum de points d'expérience. Vous ne rencontrerez pourtant pas d'ennemi aussi puissant que Tolberti/Robert the Wise à nouveau.



Duête : Tuer Xenofex
Difficulté : Dur
Monstres : Diables
Où aller : Colonie Zod (Terre des Géants/Eofol)
Description : Avant d'atteindre Xenofex, attendez-vous à affronter des légions de diables. Si vous n'y êtes jamais allé, pour accéder à la Terre des Géants, passez par la Montagne de Thunderfist, puis trouvez l'entrée des Tunnels d'Eofol. Ces tunnels débouchent dans la Terre des Géants. Si vous vous êtes déjà promené dans le coin, utilisez le shrine dans Harmondale pour vous y téléporter à nouveau. Une fois dans la Colonie Zod (zone sud-est de la Terre des Géants), votre premier objectif est de trouver et délivrer le Roi Roland. Il se trouve dans une cage dans l'une des cellules à la fin du donjon. Après avoir cliqué sur Roland, un nouveau passage s'ouvre dans la portion que vous avez déjà explorée. Entrez dans la nouvelle zone, montez au niveau supérieur, et liquidez Xenofex pour qu'il n'interfère pas, lui et ses diables, alors que vous récupérez le Lincoln.

Duête : Récupérer l'Dscillation Dverthruster
Difficulté : Très dur
Monstres : Droïdes
Où aller : Au Lincoln (The Shoals)
Description : Après avoir tué Xenofex, retournez voir celui qui vous a confié la quête. Il vous fournira des combinaisons de plongée. Ces combinaisons sont indispensables pour accéder aux Hauts-Fonds (Shoals). Pour atteindre cette carte, vous devez mettre vos combinaisons et quitter la carte d'Avlee par l'Ouest (dans l'eau, évidemment). Pour mettre les combinaisons, vous devez retirer tout l'équipement de vos personnages : armes, armures, anneaux, gants et tout autre objet. Le seul objet que vous pouvez utiliser avec les combinaisons est le Blaster. Vous pénétrez dans les Hauts-Fonds sous l'eau.



Étant donné que vous ne pouvez pas lancer des sorts et qu'il y a des requins partout, cette zone est très dangereuse. La meilleure option est d'éviter les requins (on manœuvre sous l'eau comme pour voler dans les airs) et de filer droit vers le Lincoln (à l'ouest). Une fois dans le Lincoln, les droïdes vous préparent un comité d'accueil. Trouvez un coin tranquille et retirez les combinaisons pour vous équiper de vos meilleurs objets. Les Droïdes ne sont pas des touristes ! Tout d'abord, vous devez trouver le panneau de contrôle pour remettre en marche le courant dans le bateau. Cela activera un certain nombre de portes et d'ascenseurs, ce qui est nécessaire pour accéder à l'overthuster. Pour récupérer l'oversthruster, cliquez sur le bassin dans l'une des pièces.

Retournez voir votre patron. Resurectra construira la Porte des Anciens, alors que Kastore utilisera l'oversthruster pour construire une machine qui duplique les blasters. Fin du jeu.

Dernière chose : dans la zone au sud-est des Hauts-Fonds, se trouve un coffre avec une drôle de bouteille dedans. En utilisant cette bouteille sur l'un de vos personnages, vous serez téléporté dans le donjon de New World Computing. Il n'est pas nécessaire pour terminer le jeu, et il n'y a pas spécialement de super trésor dedans, mais c'est toujours amusant à explorer.

Note : *Pour ceux qui ont accès à Internet, plusieurs sites francophones regroupent plein d'infos sur Might VII, notamment des cartes, la liste des potions, etc.*

Iansolo

La Bible de Might & Magic VII
(http ://www.multimania.com/kobal)
Les chroniques de Might & MagicVII
(http ://www.multimania.com/mightandmagic7)
Might & Magic 7 (http ://mm7.free.fr/)

GABRIEL LOPEZ

En détresse

D'or, rubis ou plus humblement, de fer... Elle vous manque cruellement, cette clef de donjon ! Remarquez, votre truc à vous, c'est peut-être d'ouvrir les portes sans les clefs... Mais qu'ouvrir, quand cartes et indices sont rares ? Comment progresser dans votre quête et où trouver les richesses cachées ? Tout d'abord, sauvez votre peau, puis libérez votre planète natale, enfin, passez un coup de balai sur le pont du croiseur spatial. Rude tâche, non ? Heureusement, vous n'êtes pas seul ! Grâce à En Détresse, posez vos questions ludiques et répondez aux autres héros zé héroïnes bloqué(e)s : Joystick, EN DÉTRESSE, 124, rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex.

? Questions

DUNGEON KEEPER 2

Salut aux vilains Keepers et bisous à toutes les maîtresses de donjon. J'ai besoin d'un coup de pouce. Malgré ses coups de faux, Horny jette l'éponge et ne peut rien pour moi. Dans la campagne en solo, je suis bloqué au niveau Kara Melmoux (Kara Melmoux, ourglh ! ça doit être de l'humour Troll, ils sont abonnés aux blagues Carambar ou quoi, chez Grenouille-Taureau ?). C'est la mission où je dois kidnapper trois princes horriblement beaux, les convertir à ma cause (faites chauffer les fers), et enfin, leur piquer la gemme magique. Seulement, je ne peux pas toucher un poil d'un de ces horripilants princes pleins de bonté et d'une droiture à gerber, qu'il gueule déjà d'une voix de stentor dans les souterrains pour prévenir ses frères. Ces lâches s'enfuient illico vers leur portail magique, avant que j'arrive à les coincer en parachutant mes fidèles gobelins-commandos ou mon vampire-squad. Comment faire pour les choper tous les trois sans en égratigner un seul, pour éviter qu'il n'alarme les autres ? Mes magiciens cherchent dans leur bibliothèque, mais ces incapables n'ont rien trouvé. Ça sent la distribution de torgnoles, je vous dis que ça... Toute aide appréciée. Merci d'avance.

Réf. : N°11001, Skeletor

COMMANDOS, LE SENS DU DEVOIR

J'ai cru comprendre qu'il fallait piquer l'uniforme du soldat, au level 5 de Commandos. Seul hic, je n'arrive pas à le faire. Comment faut-il procéder ? J'ai vu la solution du numéro 105, mais elle ne résout pas mon problème. Help me, SVP merci.

Réf. : N°11002, Big Jim

MIGHT & MAGIC VII

Je suis bloqué dans deux quêtes :
- Celle de Kastore, où je dois retrouver les deux parties d'un objet. J'en ai trouvé une dans le temple de la lumière, mais je ne trouve pas l'autre. J'ai fouillé le temple de l'ombre sans rien trouver. Où est l'autre moitié ?
- Celle pour devenir Ninja, où je dois découvrir l'emplacement d'une tombe. J'ai déchiffré le message codé mais il n'indique pas précisément d'emplacement et ressemble plus à un code à faire une fois dans la tombe. Où est donc la tombe ? Aidez-moi, merci.

Réf. : N°11003, Tex

FINAL FANTASY VIII

Je bloque dans ce méga-jeu qui tue grave de grave. On me demande de rapporter la Pierre de l'eau (je suis dans le village Shumi), mais évidemment, impossible de trouver cette pierre de c... Si quelqu'un pouvait m'indiquer où elle se cache... ben, ça me dépannerait bien.
Merci pour tout.

Réf. : N°11004, Arika

FALLOUT 2

À la Fosse, un mécano m'a dit qu'il lui manquait 2 pièces pour réparer sa voiture ! Malheureusement, je ne sais pas où trouver ces 2 pièces ! Aidez-moi SVP !

Réf. : N°11005, SUPREZ

THE NOMAD SOUL

J'ai un pépin, rien de grave mais... Je suis bloqué depuis quelque temps dans le secteur des aérateurs. Je me trouve devant une porte avec 5 barres en travers et le levier d'ouverture que l'on voit juste derrière. Comment ouvrir ou forcer cette porte ? Merci d'avance.

Réf. : N°11006, Apolonia



Réponses

HALF-LIFE

Réf. : N°10601, Artemus

Artemus, il paraît peu probable que le fait de jouer au clavier puisse se révéler handicapant au point de ne pas pouvoir passer cette gracieuse plante verte... À moins que tu n'aies décidé de te passer de la souris, ce qui devient légèrement plus ennuyeux. Une config pratique : utilise la souris pour la vue et pour tourner. Tu mettras esquive gauche et droite sur les touches curseur correspondantes, 5 minutes d'entraînement, et c'est plus mieux facile ! D'autre part, l'usage de ces ananas magiques que sont les grenades est double :
- faire une diversion pour que tu puisses te déplacer sans terminer en steak sanguinolent (balance la grenade au centre de la bestiole, pour qu'elle tombe, en bas, dans la flaque noire).
- créer un passage en explosant les caisses et autres barricades vicieusement placées sur ta route.

Par conséquent, il paraît judicieux d'éviter tout gaspillage en utilisant les grenades pour créer une diversion et pour te frayer un chemin.
Enfin, je te propose une solution pour tes déplacements, quelque peu différente de celle de Joystick. Tout d'abord, il me semble utile de te préciser que notre amie verte est aveugle, elle ne réagit par conséquent qu'aux

bruits. Dès lors, ta combinaison étant équipée de mocassins (sioux) magiques lorsque tu te déplaces accroupi (ou debout en mode lent avec Ctrl+Shift), utilise au maximum cette faculté. Tu ne généreras presque aucun bruit, y compris en utilisant les échelles (oui, monsieur, ça se monte accroupi les échelles !). Les échelles restent des endroits dangereux, il te suffira d'envoyer une grenade à ces moments-là (et au besoin, en plein sur les caisses gênantes ou sur les planches bloquant la prochaine sortie...).

- Tu devras aller successivement à la salle de la première porte non barricadée (premier étage en partant du bas) pour activer l'oxygène et le fuel, puis au niveau inférieur (rez-de-chaussée) pour emprunter la porte barricadée (on peut la casser sans risque de l'intérieur, au besoin) et aller remettre le courant. Remonter à la salle de commande : les voyants indiquent ce qui est activé ; si l'un d'eux est éteint, il faut descendre l'activer, jusqu'à ce que le bouton « Fire » puisse mettre en route le moteur de la fusée. Le Boss mort libèrera un passage. Il ne me reste plus qu'à te souhaiter une bonne route, jusqu'à la complète aliénation mentale affectant tout Half-Lifeur qui survit à ce long périple.

KALGON, Bibi, MKF, Dlivier, Mephisto, Garfield, FujiKoma, Master, Jicool, Dr Bunny, J.West & Co.

BALDUR'S GATE

Réf. : N°10602, Arock the dragon fou

Bon, pour ton problème, Arock, j'espère que tu as fait une sauvegarde avant d'avoir inondé la mine, sinon tu es dans le caca. Je m'explique : lorsque tu as tué Davaeorn, tu es directement remonté par l'ascenseur à gauche du niveau. Mais il fallait que tu reviennes sur tes pas à droite sans te téléporter, et là, tu devais passer au chapitre 6. Ton problème ne vient pas des codes (que j'utilise moi-même) mais du soft, qui a besoin d'un peu de temps et de la réalisation de certaines actions-clés pour passer aux nouveaux chapitres. Et fais gaffe aussi au chapitre 7 : lorsque tu sors des catacombes, tu dois marcher un peu pour passer correctement à la suite. Le problème est le même pour d'autres chapitres. Par exemple, dans les mines de Nashkel, lorsque tu as tué Mulahey, tu dois prendre les lettres dans le coffre, et de même au camp des bandits, sinon tu ne passeras pas à la partie suivante (je me suis moi-même fait avoir). D'après l'état de ton avancement, voilà ce qu'il me semble opportun que tu fasses :

- Si tu repars de la mine, pour obtenir l'ouverture normale du pont de Baldur, il faut aller se faire embaucher par les bandits de Tazok qui sévissent au nord-est de la carte. Une fois en confiance, ils vous inviteront, toi et ton équipe, dans leur campement. Débrouille-toi pour espionner la tente du chef. Il y a des infos à récupérer qui te mèneront à Baldur et ouvriront le passage.

- Sinon, en partant de ta téléportation à Château-Suif où tu as été accusé, emprisonné, évadé, où tu as traversé la crypte et les souterrains, et enfin est sorti de la caverne. Il te faut maintenant retourner à Baldur.

- Là-bas, tu vas être une nouvelle fois emprisonné, et t'évader (cela semble répétitif, mais n'en est pas moins passionnant). Tu vas alors devoir retourner pour la seconde fois au Trône de Fer.

- Au dernier étage, tu vas exploser une magicienne qui n'est autre que la concubine du sieur presque-duc Sarevok. Après cette joyeuse sauterie, tu obtiendras des renseignements sur 2 assassins planqués dans les égouts.

- Tu trouveras ces 2 rigolos dans la maison close (ou bordel souterrain) au sous-sol de la sirène rougissante. Après avoir fait connaissance entre gens civilisés, tu passeras au sport le plus pratiqué de Baldur : la fouille de cadavres... Et, ô miracle, sous tes yeux ébahis, va apparaître l'invitation que tu convoitais tant !

- Il ne te reste plus alors qu'à te rendre au Palais Ducal, où l'invitation te sera demandée pour entrer. Après cette formalité, tu pourras enfin goûter aux petits-fours du Duc (spécialité reconnue sur toute la côte des épées, dont la recette se transmet de Duc en Duc depuis des générations) et tu pourras faire des ronds de jambes avec le beau monde de Baldur.

KALGON le Pourfendeur, Bibifuck, Dlivier

X-WING ALLIANCE

Réf. : N°10702, Crevette Man

Ma soluce s'adresse à Crevette Man, qui en avait marre de payer des pièces de rechange pour son vieux Faucon Millenium dans X-Wing Alliance. Ce p'tit gars avait le mérite de pouvoir bousiller un Tie Avancé à 1,5 km de distance (soit la portée maximale des Lasers !), chapeau !!! Mais franchement, rester coincé à la 2e mission de la dernière campagne (2 missions avant l'attaque à l'intérieur de l'Étoile Noire), il faut le faire. Déjà, remettons les choses à leur place : cette mission nous propose le très sympathique Faucon Millenium avec ses 2 tourelles laser et une vitesse de pointe de près de 120 MGLT (très utile pour éviter les tirs adverses). Donc, Crevette Man, tu vas me faire le plaisir de rediriger l'énergie de tes boucliers vers les moteurs. Les boucliers ne se déchargeant pas très rapidement, ça te laisse de la marge au cas où un escadron de Ties en colère déciderait de t'attaquer. En plus, il te suffira de sélectionner un gars et d'appuyer sur « F » pour que les tourelles lasers tirent dessus toutes seules. Mais ce n'est pas tout de s'acharner sur les quelques malheureux Tie Interceptors qui te poursuivent. Il faut surtout penser à la mission : détruire les deux générateurs de boucliers de l'Executor (le gros vaisseau en forme de pointe de flèche).

- Pour cela, il suffit de viser ce dernier et d'appuyer sur « ; » pour faire défiler les éléments de l'Executor, jusqu'à tomber sur les générateurs en question. Là, c'est tout con. Il te faudra, avec ta précision légendaire, les dégommer à distance, ou alors voler en rase-mottes pour faire tourner en bourrique les Turbolasers de l'Executor. Une fois les générateurs foutus, l'Executor n'aura plus de boucliers et la mission sera gagnée !

- Je rappelle à tous les pilotes en herbe, que cette technique de péter les générateurs de boucliers marche pour tous les gros vaisseaux qui possèdent des générateurs de boucliers, comme le DSI ou le DSV. Comme ça, on n'a pas à épuiser ses torpilles sur des boucliers qui ne cèdent jamais au bon moment. Et pour peu que vous ayez à votre disposition des canons à ions ou encore des missiles à impulsion ionique, vous désactiverez le vaisseau avant même qu'ils n'aient le temps de larguer des capsules de sauvetage ou d'appeler des renforts. Cette technique m'a déjà permis de buter à moi tout seul pas moins de 2 DSV et 1 DSI ! « L'entraînement Impérial laisse un peu à désirer ! », comme le répètent toujours nos ailiers. P.S. : Merci à Lord Paranik qui m'a permis de battre des records foudroyants dans le simulateur de vol !

Cdt Skyrunner

LES BOUCLIERS DE QUETZALCOATL

Réf. : N°10703, Niko

Sache que je te comprends, car j'ai eu le même problème que toi, alors même si je sais que tu as déjà fait quelques trucs, je vais quand même te détailler tout ce qu'il fallait faire :

1) Prends le cylindre sur le générateur.
2) Prends ton poignard et coupe le tuyau d'écoulement du générateur.
3) Mets le cylindre sous le jet d'essence pour le remplir et verse-le dans le bouchon du moteur.
4) Appuie sur le bouton rouge, puis tire le levier, rabaisse-le et éteins le bouton rouge.
5) Va parler au sergent du général.
6) Reviens et donne la corde à Titipoco pour qu'il l'accroche en haut de la pyramide.
7) Accroche la corde au moteur et fais un essai en appuyant sur le bouton rouge, puis tire le levier et rabaisse-le.
8) Parle à Titipoco du levier, puis va sur le monte-charge, et reparle à Titipoco.
9) Te voilà au sommet de la pyramide. Prends la ceinture de munitions et redescends en cliquant sur le monte-charge.
10) Prends maintenant la « fameuse » torche et demande à Titipoco de l'allumer.
11) Jette les munitions dans le feu de l'essence.
12) Va parler au général et...bonne chance !!!

Tom-tom, Donatello

Jeux Crack

Lord Casque Noir

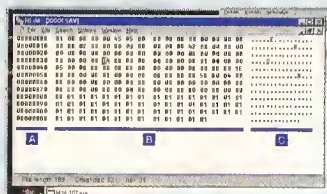
Qu'est-ce que les jeux crack ?

Bon, nous allons simplifier à mort pour que tout le monde comprenne. Comme vous n'êtes pas sans l'ignorer - sinon c'est super grave de chez grave - un jeu n'est autre qu'un assemblage d'instructions et de données constituant le programme lui-même. Après le chargement du fichier contenant ledit programme depuis la disquette ou le CD, les instructions et les données sont stockées dans la mémoire de la machine sous forme de chiffres. En modifiant ces chiffres par l'intermédiaire d'un utilitaire, on modifie directement le programme. Prenons un exemple. Dans un jeu de tir, il existe une routine - une partie du programme, donc - s'occupant de compter le nombre de vies restantes. Si vous disposez de 3 vies au début du jeu, cela signifie que le programme consulte une portion du code répertoriant qu'il faut afficher 3 vies au commencement de la partie. Si on change cette portion en y mettant un 5 et non un 3, le programme affichera 5 vies en lieu et place des 3 initiales. Prenons maintenant l'exemple d'un jeu de stratégie. Vous êtes sur la troisième planète de Patouf La Pouf, et vous disposez de 10 000 crédits pour construire de nouvelles unités de combat. Il se fait tard, vous sauvez votre partie. Que fait le programme ? Il sauve dans un fichier, toutes les données lui permettant de savoir, lors du chargement de la sauvegarde : primo, où vous en étiez, et deuzio dans quelles conditions. En clair, les 10 000 crédits restants se trouvent forcément dans ce fichier de sauvegarde. Il est donc possible, en théorie, de localiser l'endroit du fichier où se trouvent les données correspondant aux 10 000 crédits et de modifier cette portion à l'aide d'un utilitaire, en y plaçant une somme plus importante, et ce dans l'unique but de devenir le maître de la troisième planète de Patouf La Pouf. Vous pourriez aussi y placer une somme moins importante, mais cela signifie que vous êtes encore plus grave que je ne le pensais. Allez vite voir un docteur ! Les pages de jeux cracks répertorient donc, entre autres, des instructions servant à modifier des portions de fichiers, dans le but de tricher. On se rajoute des thunes, des points de vies... Le paradis, quoi. Heureusement, la plupart des astuces données dans les jeux cracks se résument à de simples cheat-modes qui sont des manipulations à effectuer au clavier, à la manette, ou à n'importe quoi d'autre, permettant ainsi de valider une routine du programme offrant la possibilité de tricher. C'est en quelque sorte une surprise offerte par le programmeur du jeu, qui permet à la personne connaissant cette astuce d'accéder à certaines facilités. Pour les cheat-modes, pas de problème, vous n'avez pas besoin d'utilitaires. Vos yeux et vos doigts sont seulement nécessaires.

Comment modifier un fichier ?

Il vous faut, pour cela, un éditeur hexadécimal. Vous en trouverez un pour Windows 3.1 et Windows 95, sur le CD, dans le répertoire \DATA\SECOURS\, sous les noms de HEDIT.ZIP et HEDIT2.ZIP. Passez par l'interface du CD pour les décompresser - si besoin est - en cliquant sur le bouton «Pharmacie» du sommaire et en cliquant deux fois sur le nom du fichier.

Pour simplifier l'explication, nous allons nous inspirer de la première astuce proposée sur la page de droite, celle de 3D Ultra Pinball Creep Night. On vous indique, au départ, de vous munir d'un éditeur de secteur, en fait de l'éditeur hexadécimal sus-nommé. On vous dit ensuite qu'il faut éditer la sauvegarde. Lancez donc HEDIT.EXE, qui se trouve dans le répertoire, où vous l'avez précédemment décompressé, puis cliquez sur le menu Fichier pour charger le fichier de sauvegarde XXXX.SAV, comme indiqué. On vous demande ensuite d'aller modifier l'offset 52 (34 en hexadécimal) avec le nombre de balles voulu. Une fois le fichier chargé, l'écran se présente de la façon suivante :



La colonne de gauche A indique le nombre d'offsets par tranche de 16. La colonne B représente les données contenues dans le fichier, et la colonne C, leur équivalence en caractère ASCII. Pour simplifier les choses, retenez juste que les offsets sont des numéros pointant sur les chiffres qui constituent le programme (les connaisseurs crieront au scandale, mais je m'en tape. Et toc !). C'est un peu comme si, dans cet article, vous commenciez à compter le nombre de caractères en écrivant un rappel à chaque début de ligne, pour savoir où vous en êtes. Dans notre cas, c'est facile, il n'y aurait que 16 caractères par ligne. Le premier offset est donc le premier chiffre de la première ligne de la colonne B, et le quinzième offset le dernier chiffre de cette même ligne. L'offset 16 est le premier chiffre de la seconde ligne de la colonne B... Le tout est de ne pas confondre le numéro d'offset avec le chiffre qui s'y trouve. Vous avez cependant dû remarquer que le numéro d'offset (colonne A) de la deuxième ligne indique 10 et non pas 16. C'est normal. L'éditeur Hedit affiche par défaut les numéros d'offset en base hexadécimale (base 16). Si cela vous perturbe, vous pouvez passer en présentation décimale en cliquant sur le menu Option, puis Offset Presentation... Faites-le, vous verrez, c'est plus facile. En revanche, la colonne B ne peut contenir que des chiffres hexadécimaux, mais là, c'est la même chose pour tous les éditeurs.

Revenons à notre exemple. Sur la ligne désignée par l'offset 00000048 (30 en hexa), allez jusqu'au 5e chiffre de la colonne B, l'offset 52 donc. Vous y trouverez le chiffre représentant le nombre de boules. Placez-y le curseur, et tapez 09. Sauvez votre fichier. Lorsque vous lancez le jeu et que vous chargez la sauvegarde, vous avez 9 boules. Voilà, vous savez patcher un fichier. La seule chose qui vous reste à connaître, c'est l'hexadécimal. Si, par exemple, vous aviez tapé 10 au lieu de 09, vous auriez eu 16 boules et non 10. Eh oui, la colonne B étant en hexa, donc en base 16, le 10 hexa correspond au 16 que vous connaissez (nous comptons en base 10). Pour vous y retrouver, voici un petit tableau d'exemple. Vous pouvez également utiliser la calculatrice de Windows en mode Scientifique. Enfin, selon les jeux cracks, vous verrez des présentations un peu différentes, en fonction des éditeurs hexadécimaux utilisés. Dans l'exemple de 3D Pinball, vous pouvez voir que le chiffre correspondant au nombre de boules se trouve en début de ligne. C'est parce que l'éditeur utilisé par le lecteur qui nous a envoyé l'astuce, fonctionnait de manière différente. Mais qu'importe, suivez juste les instructions, et vous verrez, ça ira tout seul.

Base 10	Base 16 (hexa)
1	01
2	02
3	03
4	04
5	05
6	06
7	07
8	08
9	09
10	0A
11	0B
12	0C
13	0D
14	0E
15	0F
16	10
17	11
18	12
19	13
20	14
21	15
22	16
23	17
24	18
25	19
26	1A
27	1B
28	1C
29	1D
30	1E
31	1F
32	20
–	–

Bienvenue aux JEUX CRACK. Cette rubrique est consacrée aux divers trucs, astuces, curiosités, que vous dénichez sur les jeux PC. Pour améliorer vos chances de sélection : dans la mesure du possible, les cracks, patches, etc. seront originaux (no problem, s'ils sont votre création) et bien sûr, pas encore publiés dans Joystick. Envoyez-les imprimés plutôt que manuscrits, en mettant vos coordonnées sur chaque page. Détaillez le crack le mieux possible (jeu VF ou VO, version complète, méthode utilisée...). Les cracks par lettre ont priorité sur les cracks Internet. Tout crack publié est rémunéré 50 F, toute solution complète 300 F. Envoyez vos trouvailles à : Jeux Crack, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex.

AGES OF EMPIRE 2, THE AGE OF KINGS

Cheats pour la version US du jeu. En cours de partie, appuyez sur la touche Entrée pour afficher la boîte de dialogues. Saisissez alors l'un des codes suivants :

- Rockon	Donne 1000 en pierre
- Lumberjack	Donne 1000 en bois
- Robin Hood	Donne 1000 en or
- Cheese Steack Jimmy's	Donne 1000 en nourriture
- Marco	Révèle la carte en entier
- Polo	Enlève le brouillard de guerre
- Aegis	Constructions plus rapides
- Natural Wonder	Contrôle des animaux
- I love the Monkey Head	Donne un VDML
- How do you turn this On	Donne une cobra car
- To Smithereens	Donne un saboteur
- Torpedo #	Tue l'adversaire n°#
- Blacl Death	Détruit tous les ennemis
- Wimpywim-pywimpy	Autodestruction
- Resign	Vous perdez
- IR Winner	Vous gagnez

Pipich

SINISTER UNLEASHED

Et voilà quelques codes pour la version complète du jeu. Activez la console pour tricher (ALT GR + *), puis essayez ces codes :

- Cheatnodmg	Invisibilité
- Cheatfreecrystal	Cristaux gratuits
- Level #	Passer au niveau # (il faut remplacer # par un nombre compris entre 1 et 23)

Paul

TRICKSTYLE

Dans les options, choisir CHEATS puis tapez les codes suivants :

- Inflatedego	Grosses têtes
- Citybeacons	Gagne tout ce que tu veux
- Travolta	Augmente la puissance des mouvements
- Iwish	Temps infini
- Tearound	Gagne tout le temps

XMAZ

FOOTBALL MANAGER SAISON 98/99

Allez dans les prêts pour faire la liste des gardiens de but dont vous ne vous servez pas. Attendez qu'un autre club de votre division vous demande de lui prêter l'un deux. À ce moment-là, regardez sur la liste des rencontres pour voir si vous allez affronter ce club dans les douze semaines à venir. Si c'est le cas, acceptez de prêter le gardien de but. Par contre, le jour où vous jouerez contre ce club-là, allez dans la réserve et cliquez sur le gardien que vous aviez prêté pour le faire revenir. L'équipe ne pourra pas le remplacer, et ce même avec des gardiens dans sa réserve ou sur le banc. Dans ces conditions, gagner le match est plutôt facile...

Francis

DRAKAN, ORDER OF THE FLAME

Un petit code sympa pour Drakan en version française, sans patches. Être le maître d'une nana bien roulée, c'est bien, mais le maître d'une nana bien équipée, c'est mieux (NDLR : bassement matérialiste, hein). Il y a en effet un mode de développement permettant de s'équiper gratis. Lancez le jeu en laissant la touche Shift enfoncée. Vous arriverez dans l'écran de config du moteur. Vous verrez un nouvel onglet : développement.

Cliquez sur Enable developer mode, et validez. Lancez une partie, et appuyez sur la touche « parler », puis tapez « gimme XXX », où XXX est le nom de l'objet désiré. (Exemple : « gimme lame de rune ».) Je ne sais pas si cela a des conséquences sur la fin du jeu, mais par contre, on ne peut pas obtenir de pingouins. Dommage...

Florent

RE-VOLT

Dans la version démo, ouvrez avec WordPad le fichier « CarInfo.txt », qui se trouve dans le dossier source de la démo. Faites rechercher (Ctrl + F) : « RC Bandit » puis « TopSpeed » et là, changez la valeur 34 par le chiffre 100. Sauvegardez le fichier, lancez la démo, sélectionnez la voiture RC BANDIT, et comme par magie, votre voiture a une vitesse de pointe très élevée. Vous n'aurez pas de mal à rattraper les autres concurrents en ligne droite, mais gare aux virages ! Avec un peu d'expérience, ça va mieux. Vous pouvez essayer de changer d'autres paramètres pour avoir une super voiture.

Christophe

HALF-LIFE

Voici où trouver un petit passage secret dans Half-Life, le jeu de l'année (version française, jeu complet). Dans la séquence « sur un rail », après être arrivé dans la salle où des commandos se battent contre des extra-terrestres et où il y a une mitrailleuse fixe, prenez l'escalier derrière la mitrailleuse justement. En haut, tuez les aliens. Vous arriverez à un escalier avec palier qui descend. Prenez garde au soldat qui vous attend en bas. Une fois qu'il est mort, mettez une grenade sous l'escalier. Vous verrez une échelle. Descendez. Surprise ! Faites tout de même attention, un petit alien va vous attaquer. Mais ensuite, vous pourrez prendre une recharge pour votre combinaison et deux bombes à télécommande !!

SPIFF

MIDTOWN MADNESS

Patch pour la version complète de Midtown Madness : Avec un éditeur hexadécimal, ouvrez le fichier « ui.ar » situé dans le dossier Midtown Madness. Allez à l'offset 012F 7B60 : vous devriez voir dans la partie texte le nom de base de la new beetle (vpbug) et toutes ses caractéristiques en dessous. Vous pouvez changer les valeurs de vitesse, durabilité, masse, etc., mais sans déplacer le texte (exemple : Horsepower = 240... par Horsepower = 90000... et non Horsepower 9000000, sinon le jeu plante). Les autres véhicules sont plus bas ; pour les « délocker », changez les valeur de Flags et Unlockflags par des 0 (ou 00 quand il y a 2 chiffres). Pour « délocker » la Panoz GTR1, vous devez faire la même manipulation, mais aussi remplacer le 4.0 et le 8000 de ScoringBias et de UnlockScore par 00 et 0000.

Michel

BALDUR'S GATE

Voici une nouvelle astuce pour Baldur's Gate. Lorsque vous arrivez aux Pics Brumeux par le nord (au sud de Nashkel), allez sur votre gauche, descendez sous la première rangée d'arbres, et vous verrez une toute petite clairière. Au milieu de celle-ci, il y a un endroit où le sol est légèrement diffé-

rent. Amenez le pointeur sur cette zone, et dès qu'il change de forme, vous pouvez cliquer. Vous trouverez alors 2 parchemins qui sont des sorts pour les mages : l'Orbe Chromatique (niveau 1) et le Nuage Mortel (niveau 5). Si vous n'avez pas de mage, vous pourrez les revendre au Magasin de Nashkel, où on vous en donnera pour 50 po et 250 po.

VOLO

SHADOWMAN

Copiez le fichier « Debug.msc » qui se trouve dans le répertoire « DATA\SCRIPTS\MENU\ENGLISH » à l'intérieur de « DATA\SCRIPTS\MENU\FRENCH ». Ces répertoires sont dans celui où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. Ensuite, renommez le fichier « Release.msc » en « Arioch.msc » (dans le répertoire « DATA\SCRIPTS\MENU\FRENCH »), puis le fichier « Debug.msc » en « Release.msc ». Les menus seront alors entièrement en anglais, mais vous aurez accès à un grand nombre de nouvelles options. Sur le menu principal, vous verrez « Test Level ». En sélectionnant cette option, vous aurez la possibilité de choisir votre niveau de départ, mais aussi d'autres éléments. En plus de cela, pendant une partie, si vous appuyez sur la touche « Échap », vous verrez de nouvelles choses : « Debug 1 », « Debug 2 » et « Debug Display Options ». Ce sont trois nouveaux menus, dont le plus intéressant est « Debug 1 » ; il vous donnera le choix d'activer l'invisibilité et les munitions infinies... Pour revenir à la normale, renommez le fichier « Release.msc » en « Debug.msc » et « Arioch.msc » en « Release.msc ».

Francis

ROGUE SQUADRON

Voici une astuce bien utile pour le jeu Rogue Squadron. Je sais que cette astuce marche pour la mission « La revanche du MOFF SEERDON » avec le X-WING, mais je n'ai pas eu le courage d'essayer les autres : après avoir été sévèrement touché, il vous suffit d'enclencher vos turbos et d'attendre que votre vaisseau se régénère. Personnellement, il n'y a que de cette manière-là que j'ai pu détruire le boss de fin de niveau.

Skinner

FREESPACE 2

Astuce pour la démo de Freespace 2 :
À la fin de la mission suivante, le tutorial (dans la nébuleuse rose avec les éclairs partout, partout), ne partez pas tout de suite. Après quelques escadrilles Shiviennes vaporisées, un croiseur de classe Lilith débarque : vaporisez-le aussi. Après cela, patrouillez un peu pour voir si d'autres chasseurs arrivent. Rentré à la base, l'Alliance Terrienne vous récompensera en vous autorisant à piloter le Perseus.

Olivier

NOCTURNE

Après de nombreux cracks pour Macintosh, voilà mon premier crack pour Win-Win, snif, que d'émotions. Voici des codes pour la démo de Joy 108, qui fonctionneront de toute évidence avec le jeu complet :

- God Mode — GATHERING
- Gargouillis mortel — KABOOM
La touche « Esc » déverrouille une porte — MASTERKEY *
- Avoir le baron — BARON **
- Avoir l'arbalète — CROSSBOW
- Gain de 100 munitions — AMMO
- Mode camouflage — T2000
- Mode Tron — BLANK
- Régler la vitesse du jeu — TIME
- Désactiver Direct3D — NOD3D
- Visée manuelle/auto — MANUAL/AUTO
- Event debugger — EVENT
- Script debugger — SCRIPT
- Memory debugger — MEMORY
- Taux de rafraîchissement — NOLOCK
- Peu clair — LIGHT **
- Noircir les ombres — DARK
- Avoir un plantage d'affichage — STEP **

Les codes suivis d'un astérisque n'ont apparemment pas d'effet dans la démo, mais devraient être fonctionnels dans la version complète. Les codes suivis de deux astérisques ne provoquent, eux, pour l'instant que des plantages. Enfin, le code BARON (Cyrille pour les intimes) fait bien apparaître « l'arme » baron, mais les choses se gâtent lorsque l'on fait feu (plantage). Notez également que l'arbalète vous fait perdre des points de vie, donc employez le God Mode si vous souhaitez l'utiliser. Enfin, si vous trouvez encore le jeu difficile malgré tout ça, sachez qu'éclairer l'action (F11) rend de fiers services, sans nuire au graphisme, et qu'une très utile pelle se tient à votre disposition près de l'entrée de l'église. Faire « Alt Gr » ou bien « Ctrl + D », où « L » au menu principal vous fait accéder à une sorte de developer mode.

Tricheur (jadis Dark Lemming)

GRAN THEFT AUTO 2

Pour avoir 500 000 dollars dès le début du jeu : tapez MUCHCASH comme nom au début de la partie et vous activerez le cheat.

Christine

ENEMY INFESTATION

Entrez les codes suivants en cours de partie. Attention, certaines lettres activent des unités du jeu. Validez chaque code avec la touche « Entrée ».

- GSAHEAL — Vos colons obtiennent des points de vie
- GSAROOF — Vous pouvez maintenant voir dans toutes les pièces
- GSASWAP — Changement de camp
- GSAKILL — Tue le perso sélectionné
- GSASTOP — Stoppe le déplacement des unités on/off
- GSABOG — Vous obtenez l'arme « Bog »
- GSAKNIFE — Vous obtenez l'arme couteau
- GSACMDR — Vous obtenez un commandeur
- GSAMEDI — Vous obtenez un officier médical
- SABOFF — Vous obtenez un technicien
- GSAWIN — Vous gagnez le niveau

Francis

FIFA 2000

Voilà quelques codes pour Fifa 2000 :
- MOMONEY — Budget illimité
- HOOLIGAN — Équipes bonus (EA 1 à 4)
- BURNABY — Stade EA au Canada
- SIZZLEY — Il y a de l'orage
- DIZZY — Un OVNI enlève les joueurs
- LIGHTSOUT — Match en pleine nuit (beaux effets de lumière)

XMAZ

REVENANT

Quelques cracks pour Revenant en version complète américaine (non testés sur la VF). Tapez sur « Entrée » puis essayez les cheat codes suivants :
- Alreadydead — Vous retrouvez votre santé
- Potionsnlotions — Vous donne beaucoup de boissons
- Alchemy — 999999 en Or
- Noamnesia — ?
- Debug — Mode debug
- Nahkranoth — Un monstre...

Paul

WARCRAFT ET STARCRAFT

Salut à tous les lecteurs de Joystick. Voici une petite astuce pour les jeux de stratégie de Blizzard, découverte dans Warcraft pendant que mes péons coupaient du bois, et qui intéressera sûrement les personnes qui désirent entendrent un Orc chanter, un soldat avoir le mal de mer, ou encore (dans Starcraft) entendre un Templar proférer des menaces à votre égard. Il suffit de choisir n'importe laquelle de vos unités et de cliquer dessus jusqu'à ce que son « yes sir » ou son « my life for Aiur » se transforme en une série de phrases toutes plus délirantes

les unes que les autres. Cela fonctionne au bout d'environ 5 ou 6 clics, et l'unité se lassera au bout de quelque temps, pour revenir à ses habituelles demandes de vous servir. Blizzard avait fermement l'intention de nous faire sourire, et ça a réussi avec ses jeux de stratégie de Warcraft 1 et 2 (+ext.) à Starcraft (+ext.).

MAD MATT

DRIVER

Vous voulez jouer à DRIVER mais vous n'arrivez pas à passer la mission dans le parking ? Alors c'est facile. Il vous suffit de faire une copie du fichier DRIVER\DATA\MLADDER.DML en premier, puis d'éditer ce même fichier qui se trouve dans le répertoire d'origine avec Notepad (ou un éditeur de texte similaire). Une fois le fichier ouvert, supprimez ces deux lignes : INTERVIEW et QUITONFAIL. Sauvegardez puis relancez DRIVER pour commencer la 1ère mission.

XMAZ

OUTCAST

Quelques bidouilles et astuces pour OUTCAST : Éditez le fichier OUTCAST.INI à l'aide d'un éditeur de texte.

- Armes à un sou :
Allez à la ligne [WeaponMerchant] et mettez 1 à toutes les valeurs situées en dessous.
- Invincibilité :
Cherchez la ligne HeroDamageScale et mettez comme valeur 0.000000 à la place de 1.000000.
- Medikits plus efficaces :
Allez à la ligne [bonuses] : Life=xx.000000 (où xx est le pourcentage supplémentaire. Exemple : 60 000000 vous donnera 60 % de vie supplémentaire.
- Argent illimité à Okriana :
À Okriana, allez voir le marchand de fruits. Il vous demandera de lui rapporter des fruits du monde d'Okaar. Faites-le : ils poussent sur les arbres et on en trouve une infinité. Ramenez les fruits cueillis au marchand. Il vous les rachètera pour 70 zorkins l'un. Vous pouvez renouveler l'opération aussi souvent que vous le souhaitez.

Steve

QUAKE 3 ARENA

Vous ne pouvez utiliser ces codes, que si le serveur de la partie les accepte en ayant utilisé « devmap » (exemple : « devmap q3test1 »). Pendant la partie, faites apparaître la console avec le « ~ » (tilde) et entrez un des codes suivants :

- God	Mode dieu
- Give all	Toutes les armes et le grappin
- Give health	Vie augmentée
- Give armor	Armure augmentée
- Give quad domage	Dégâts quadruplés
- Give personnal teleporter	Téléporteur personnel
- Give gauntlet	Gant
- Give machinegun	Donne la mitrailleuse
- Give shotgun	Donne le fusil à pompe
- Give grenade launcher	Donne le lance-grenades
- Give rocket launcher	Donne le lance-roquettes
- Give lightning gun	Donne le lightning gun
- Give railgun	Donne le railgun
- Give plasma gun	Donne le plasma gun
- Give bfg10k	Donne le Big Fucking Gun 10000
- Give grappling hook	Donne le grappin
- Give amm	Donne des munitions

Je signale qu'il est possible d'obtenir un grappin plus rapide. Pour cela, mettez-vous dans le mode « plan », puis changez votre arme pour le lightning gun. Hop, vous avez maintenant un grappin bien meilleur que le grappin de base (truc pour Quake Beta 1.08).

Elisabeth

HIDDEN AND DANGEROUS

Cheat codes pour la version complète non patchée : Au moment de la sélection de la campagne, tapez IAMCHEATER (pour la démo, tapez UNLOCKCHEATMODE à l'écran de sélection des campagnes), puis pendant le jeu, l'un des codes suivants :

- ENEMYF ou ENEMYLOOKF	Donne la vue ennemie
- ENEMYB ou ENEMYLOOKB	Redonne votre vue classique
- LARACROF	Un de vos hommes a le visage de Lara.
- NOPLAYERHITS	Insensibilité uniquement aux balles

Dans la deuxième mission, pour économiser vos hommes, je vous conseille de grimper avec le sniper sur un réservoir, pour snipper tout ce qui bouge ou ne bouge pas ! Pour y arriver, prenez le sniper et foncez tout droit jusqu'à l'échelle. Sortez et prenez à droite en face de vous. Il y a un réservoir qui dispose d'une échelle. Voilà. Bon snipping.

Cédric

FINAL FANTASY VII

Alors comme ça, on se fait gifler par les 2 armes ultimes et on se décourage ? Mais non, le maître Jedi est là pour vous aider ! Ces deux brontosaures sont en fait très faciles à vaincre. Bon, il faut déjà que vos persos aient 9999 en HP et 999 en MP, ce qui n'est pas insurmontable. Il faut bien sûr avoir les matérias « Mimer » et « Chevaliers de la Table Ronde » en maître obligatoirement (pour aller vite dans l'évolution de ces deux matérias, rendez-vous dans l'avion perdu dans l'océan vers la région de Costa del Sol et du Gold Saucer. Là, vous pourrez augmenter « assez vite » si vous avez l'arme de Cloud « APOCALYPSE », que vous trouverez dans la forêt Ancienne, ainsi que l'Arme de Cid « Cimetterre », rencontrée au cours de votre quête). Vous devez impérativement posséder Attaque finale (lorsque vous avez obtenu Omnislash et Invocation W, on vous proposera au Gold Saucer de concourir dans une compétition spéciale, et si vous gagnez, vous aurez Attaque Finale) et la matéria Phénix en MAÎTRE (j'insiste) pour pouvoir crever 4 fois et ressusciter 4 fois aussi. Profitez-en pour associer la matéria Chevaliers de la Table Ronde avec Absorbption HP et MP (pour les plus grands squatteurs d'entre vous). Contre l'arme Émeraude si vous remplissez les critères suivants, ce sera de la rigolade (à condition d'avoir 255 en magie grâce à la matéria « Super magie », qui doit être en maître elle aussi, eh oui!). Par contre, pour ce qui est de l'Arme Rubis, c'est une autre paire de manches. Avant de vous battre contre elle, arrivez avec 2 morts au combat et elle sortira ses tentacules, ce qui la rendra vulnérable à ce moment précis. Vous n'aurez plus qu'à être très rapide en enchaînant Omnislash sur ses tentacules (pas sur elle, cela lui ferait l'effet d'une chatouille) et Chevaliers de la Table Ronde aussi. ATTENTION ! Elle contre-attaquera violemment si vous l'attaquez avec de la magie (même avec les CDLTR), d'où l'importance de la matéria Mimer. Avec tout cela, et si vous vous y retrouvez, alors vive les points d'expérience (évitez de placer des matérias non maîtres sur la dernière Arme, sinon vous ne récupérerez pas de points d'expérience). Ces deux armes écrasées, retournez à Kalm voir le vieux qui se trouve dans l'une des maisons à droite de votre écran (il est à l'étage), et échangez-lui ce que vous avez récupéré sur le corps des deux armes : VOUS AUREZ UN CHOCOBO D'OR (ça, on s'en fout un peu puisque vous êtes obligé d'en avoir un avant), MAIS SURTOUT VOUS AUREZ 3 MATERIAS SUPRÊMES !!!! Amusez-vous bien.

Le maître des Jedis

HOMEWORLD

Encore des codes pour la version complète d'Homeworld. Lancez le jeu avec l'un des paramètres suivants :

- /noBG	Le décor de fond disparaît !
- /nilTexture	Les textures disparaissent
- /noShow Oamage	L'indicateur de dégâts disparaît
- /d16	Jouer en mode 16 bit
- /d24	Jouer en mode 24 bit
- /d32	Jouer en mode 32 bit
- /noSound	Le jeu devient muet
- /noSpeech	Les dialogues disparaissent
- /reverse Stereo-Aud.	La source sonore est inversée

Paul

GRAN TURISMO

Pour un bon début dans Gran Turismo, voici comment faire. Quand vous commencez, vous avez besoin d'une voiture, mais vous ne pouvez vous acheter qu'une voiture d'occasion, faute d'argent. La meilleure mise serait la Mazda RX-7 GTX. Elle est rapide et possède une bonne maniabilité, ainsi qu'une bonne accélération. Essayez de vous procurer rapidement des pneus mous pour améliorer l'adhérence du véhicule.
Quelques astuces pour rouler à grande vitesse :

- 1ere méthode :
Prenez une GTO Bi Turbo Neuve ou une R33 Skyline Neuve et gonflez-la au maximum (plus de 900 chevaux). Achetez la boîte de vitesses compétition. Réglez à ce moment le rapport final. Vous pouvez alors, sur le circuit Test Course, atteindre 415, voire 420 km/h.
- 2eme méthode :
Pour aller à 426 km/h, achetez une Toyota Supra RZ et boostez-la au maximum.
- 3eme méthode :
Si vous voulez rouler à plus de 500 km/h, prenez la GTO Bi Turbo Neuve. N'ajoutez surtout pas de pièces et commencez le test vitesse maximum. Attendez 15 minutes sans faire bouger votre voiture et après... roulez!!!
Démo de fin et mode GT-HIFI:
En mode Arcade, pour avoir la démo de fin et le mode GT-HIFI, finissez toutes les courses en mode difficile avec tous les types de voitures. Vous gagnerez aussi 4 nouvelles écuries.

Les voitures bonus :
- Compétition — Voitures données
- Coupe Sunday — Mazda Oemio A-Spec
- Coupe Clubman — Camaro Z28 30th Anniversary
- Coupe GT — Toyota Chaser LM Edition
- GT Coupe du monde — Rien
  - Voitures FF CRX EF8 Sir
  - Voitures FR Sil Eighty
  - Silvia Q's 1800cc
- Voitures 4WD
  - Lancer GSR Evolution IV
  - Alcione SVX S4
- Poids plumes
  - Civic Type R
  - Eunos Roadster
- US vs Japon
  - Mitsubishi FTO LM (4WD)
  - Oodge Viper GTS-R
- Angleterre vs Japon
  - Honda CR-X Oel Sol LM (MR)
  - TVR Cerbera LM Edition
- Angleterre vs US RX-7 A-Spec LM Edition
  - Chrysler (Oodge) Concept Car
  - Soarer 2.5GTT VVT
  - Aston Martin DB7 Coupe
- Voitures normales
  - Impreza 96 Sedan WRX Sti ver. 111
  - Supra RZ
- Voitures Custom
  - AE86 Sprinter Trueno GT APEX
  - R32 Skyline GTR 91
- Grand Valley 300 — Castrol Supra GT
- All-night 1 — S14 Silvia LM Edition
- All-night 2 — Nismo GTR LM Edition (FR)

* Tous les « Or » dans :
-Test Licence B — Chrysler (Oodge) Concept Car rouge
-Test Licence A — TRD 300 OGT Argent
- Test Licence A — Intl Nismo 400R Métallisée, Jaune

En gagnant la Coupe du monde GT, vous obtenez le mode haute résolution au lieu de recevoir une voiture.
Pour connaître le choix de circuits, appuyez simplement sur le bouton suivant dans la sélection des événements spéciaux, juste à la droite des courses d'endurance.

Nicolas

DUNGEON KEEPER 2

Pour obtenir un niveau secret supplémentaire : Régler l'heure de votre PC pour qu'il soit au 23:59 le 12 juillet 1999.... Un niveau secret apparaîtra sous forme d'une lune noire surplombant la carte, et vous pourrez vous passer les nerfs, en bouffant du lutin dans l'épisode « l'invasion des lutins ».

Christophe R.

GRAND THEFT AUTO LONDON

Codes pour la version anglaise et française complètes :
Tous ceux qui on acheté GTA London ont été déçus par le bug en fin du premier chapitre, qui ne permet pas de progresser. Comme vous ne pouvez pas aller plus loin dans le jeu, utilisez le code suivant en place du nom :

- ROMMEL — Décoince tous les chapitres

Mais aussi :
- IAMFILTH — Pas de flics
- PSYCHADELIC — Dans un véhicule, klaxonner pour changer de couleur
- ORIVEBY — Tirer à partir de sa voiture
- PIEANOMASH — Armes infinies.

Tapez « * » tout en haut à droite du clavier pour recharger les armes.

Et pour finir, une petite astuce : si vous êtes près de l'eau et que vous êtes en feu, courez dans l'eau en faisant un demi-tour, de façon à rester dans l'eau le moins longtemps possible. Et voilà, vous n'êtes plus en feu.

Nicoaye

COMMAND & CONQUER SOLEIL DE TIBERIUM

Oes trucs pour Tiberian Sun :
- Construisez un Mutant Hijacker. Emmenez-le dans une ville et cherchez une voiture, un bus ou une fourgonnette abandonnée. Vous pouvez les voler et ils vous serviront de moyens de transport.
- Pour tuer un Commando Cyborg d'un seul coup avec le GOI, développez votre base jusqu'à ce que vous puissiez faire un FireStorm Wall. Ensuite, fortifiez votre base avec des FireStorm. Lorqu'un Cyborg arrive, éteignez-les. Quand il marchera dessus, rallumez... Bye bye.
- Voilà une tactique assez méchante à pratiquer avec le NOO. Si la base ennemie comporte beaucoup de fantassins autour, balancez une arme chimique. Tout le monde meurt et se transforme en Visceroides Adultes qui vont détruire la base tout seuls. Même si l'ennemi a un Obélisque de Lumière, vous aurez fait pas mal de pertes.

Teddy Wilson

BRAVEHEART

Pendant une bataille, il est possible d'utiliser des cheat codes. Pour cela, il faut appuyer sur la touche « suppr », puis taper le code « sesquipidilian ». Cela permet d'activer l'utilisation des codes suivants. Une fois que vous avez obtenu le message « AI Code activated », vous pourrez à nouveau appuyer sur la touche « suppr » pour entrer les différents cheat codes.

- Sesquipidilian	Active ou désactive l'entrée des autres codes.
- Bannockburn	Élimine tous les ennemis
- The five hundred	Élimine vos troupes
- Oesden	Toutes les constructions sont en feu
- Steve reeves	Les troupes sont plus puissantes
- Bucks fizz	Les troupes battent en retraite
- Bastille day	Tous les murs comportent des brèches
- Haemorrhage	Active ou désactive les effets sanglants
- Killcam	Tue le porteur de la caméra
- Lockup	Évitez de le taper, cela bloque

l'ordinateur et vous êtes obligé de l'éteindre et de le rallumer!

Francis

WORMS ARMAGEDDON

Dans Worms Armageddon, ce qui est cool, c'est de pouvoir choisir ses voix... Je vous propose de créer vous-mêmes vos voix. Munissez-vous d'un micro et préparez votre sublime voix. Allez dans le répertoire où vous avez installé le jeu, créez un répertoire du nom que vous voulez dans DATA\USER\SPEECH\NOM DU REPERTOIRE CREE. Si besoin est, copiez le data\user du CD sur votre disque dur. Utilisez un programme du type Magnétophone (fourni avec Windows) et enregistrez un par un tous les sons utilisés par le jeu pour les voix. Appelez-les EXACTEMENT comme les autres sons du jeu. Exemple : si vous voulez enregistrer le son du ver qui s'apprête à jouer, appelez-le YESSIR.wav et enregistrez-le dans votre nouveau répertoire. Tous les sons que vous avez à faire sont dans les répertoires DATA\USER\SPEECH\. Ainsi, vous pourrez vite procéder par imitations.

JSQUAD

LANDS OF LORE 3

Dans Lands of Lore 3, vous avez certainement vu une vitre ouvrable avec 250 000 couronnes dans les cavernes du Draracle. Ne vous prenez plus la tête. Quand vous allez devant, vous avez remarqué que votre familier TRAVERSE cette vitre. Restez collé devant et ordonnez-lui de rechercher des objets. C'est un peu long, mais ça vaut le coup (pratiquement tous les sorts de magie ancienne, plus plein d'objets). Dans la guilde des guerriers, faites le parcours d'entraînement. Quand vous l'avez fini, vous traversez un couloir. C'est ici que l'expérience est distribuée. Traversez ce couloir, ressautez dedans, sortez, sautez dedans, etc. Vive l'expérience infinie !!! (Mais c'est pas digne d'un vrai rôleux.)

Seigneur Batman

JAGGED ALLIANCE 2

Des codes pour la version originale ou la VF complète : Allez dans l'écran des tactiques, laissez la touche « CTRL » enfoncée tout en tapant le code « IGUANA ». Vous pouvez à présent utiliser les combinaisons de touches suivantes :

- ALT + 1	Change votre mercenaire en tank
- ALT + 2	Change votre mercenaire en insecte
- ALT + 3	Votre mercenaire se déplace en chaise roulante
- ALT + E	Avoir toutes les armes
- ALT + G	Fait apparaître un nouveau mercenaire
- ALT + I	Une arme (aléatoire) apparaît
- ALT + K	Une grenade lacrymogène
- ALT + O	Supprime tous les ennemis du secteur
- ALT + R	Votre arsenal est rechargé
- ALT + Y	Fait apparaître un robot
- CTRL + H	Le mercenaire sélectionné perd des points de vie
- CTRL + D	Fait apparaître un insecte ennemi
- CTRL + U	Le mercenaire sélectionné gagne des points de vie

Elisabeth

MILITATO (PC-CD)

Quelques codes pour tricher dans Mlitato. Pendant le jeu, appuyez sur la touche F8 et entrez ces codes (pour clavier Azerty) :

- MULTISPACE	Armure et santé au maximum
- MSPACE	Armure et santé au maximum
- NEXTSTAGE	Accéder au niveau suivant
- ADDITEM	Autre appareil de communication

Daydream

ROLLER COASTER TYCOON

J'ai un truc pour virer le vomi sans employer d'homme de ménage (pratique quand on n'a pas de fric pour en employer un). Détruisez la route où il y a le vomi et achetez-en une autre. Ça vous coûtera beaucoup moins cher que d'employer un homme de ménage, si votre parc est petit.

Monsieur Tomate

RAGE OF MAGES 2

Quelques astuces hyper-easy-à-réaliser !

- Ce jeu est aussi intéressant en jouant les Multiplayers-Maps, même seul. Comment devenir Grosbill en Multijoueur en 10-15 minutes ?! Choisissez Multiplayer (même si vous êtes seul) au lancement du jeu. Ensuite, prenez votre perso, ou créez-en un nouveau. Lancez une partie en IPX et choisissez la carte « Kid's Paradise ». À l'écran, vous voyez à droite « Inn » et à gauche « Shop ». Allez à l'auberge (Inn) (ah ah) et prenez la Quest « Intercept an incoming enemy name Ogre (2) ». Ressortez (faites « W » pour enlever ce putain de message de Quête) et placez-vous devant les arbres près du Shop avec un bâton ou un arc en main. Une chauve-souris bleue (le familier de l'ogre) va arriver, suivie de l'ogre. Il va rester coincé devant les arbres sans bouger (I.A. quand je te tiens...). Une fois mort, dépouillez-le et retournez à l'Inn. Choisissez 18750 XP. Allez vendre vos trésors et attendez que la journée passe (Appuyez 4 fois sur « + » pour mettre le jeu au plus speed) ou « Options-End Quest-Change Map-'Kid's Paradise' » pour recommencer en 3 secondes la même manip. Cette astuce fonctionne tout le temps, indépendamment de votre QI... Elle est réalisable de suite par tous les types de joueurs.

- Si vous désirez vous équiper Grosbill, prenez la Map « In and Out » et allez à droite dans l'arbre-Shop. Vous trouverez des objets vendus en centaines de milliers de Po. Si les objets puent, relancez la Map comme pour « Kid's Paradise ».

Dans le mode un joueur :

1/ Après une quête, revenez à la ville, sauvegardez et allez chez le marchand. Si les articles ne vous plaisent pas, rechargez votre sauvegarde : les articles auront changé.

2/ Si vous avez deux mages et un autre perso, faites frapper un mage sur l'autre perso. Le second mage soignera le cobaye. Cette astuce vous permettra d'augmenter vos 4 écoles de magie (il vaut mieux avoir 4 bâtons de sort, un par école). Vous pouvez aussi faire frapper un guerrier sur un mage et faire soigner ce dernier par l'autre mage (là, l'arc est préférable).

WolfMaster

RESIDENT EVIL 2

Voulez-vous quelques astuces pour Resident Evil 2 ? Lisez ce qui suit :

- Astuce de l'alligator géant :

Quand vous rencontrerez l'alligator géant, cliquez sur la lumière rouge sur le mur, pour faire tomber la canette de gaz, et attendez que l'alligator la mange. Alors, tirez plusieurs coups de handgun afin de faire exploser cette canette et par la même occasion l'alligator.

- Patch pour avoir tous les objets :

À l'aide d'un éditeur hexadécimal, ouvrez le fichier de sauvegarde (SAVEDAT*.DAT). Ensuite, modifiez les emplacements suivants (en décimal) qui correspondent à votre inventaire : 1432 - 1436 - 1440 - 1444 - 1448 - 1452 - 1456 - 1460 - 1464 - 1468 (les deux derniers sont utilisables seulement si vous avez le « side pack »).

Mettez l'une des valeurs suivantes dans ces emplacements, de façon à avoir l'objet correspondant :

01 00	Couteau
02 FF	Pistolet (Léon)
03 FF	Pistolet (Claire)
09 FF	Lance-Grenades
17 FF	Carburant
23 00	Spray premier secours
24 00	Bombe anti-virus
26 00	Herbe verte
27 00	Herbe rouge
28 00	Herbe bleue
34 00	Carte passe rouge
35 00	Carte passe bleue
44 00	Film
45 00	Film 2
46 00	Film 3
50 00	Film 4
53 00	Clé spéciale
61 00	Clé du laboratoire
63 00	Clé de la plate-forme
1E FF	Ruban encreur
1F 00	Petite clé
2F 00	Briquet

Emmanuel